本期焦点：2009年网络——预测与猜想

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第282期

1月上 特惠价7元

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





中国电脑游戏产业报告


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

2008中国IT行业大事典

新品初评：16：9全高清——明基M2400HD液晶显示器/华硕F6V笔记本电脑/耕昇HD4850赵云版显卡

实用软件：2009装机软件大全（上半年版）/Windows下的Xbox媒体中心

在线争锋：《魔力宝贝Ⅱ》第一公会/CD-Key挡住了谁？

评游析道：最强篮球游戏？NBA 2K9到来之后

攻城略地：图解《完美机车》



本期强档攻略

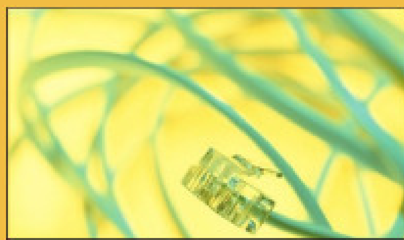
古墓丽影—地下世界

Contents

[本期目录] 2009年1月上 第01期 总第282期

P20 网络时代 重点推荐
2009年网络——预测与猜想

关于网络，2008年的总结你也许已经看到了太多，那么，现在你应当关注的是：2009年的网络可能会发生哪些事情。



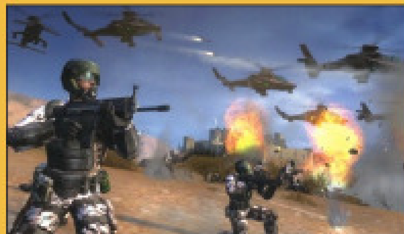
P33 实用软件 重点推荐
适合各种口味——2009装机软件大全（上半年版）

2009年应该给电脑安装一些什么软件？根据电脑用户的类型不同，我们为大家准备了三套不同的装机软件配置排行表。



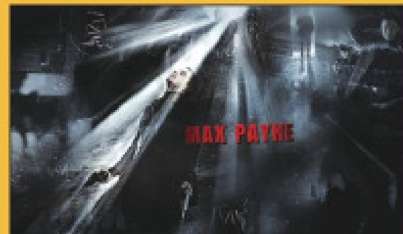
P101 前线地带 重点推荐
进入《末日战争》一探究竟

号称“全面战争”现代版，以语音操控为卖点的Ubisoft新概念RTS游戏《末日战争》，通过这篇试玩报告，来深入了解这款游戏的具体玩法。



P112 龙门茶社 重点推荐
马克斯·佩恩传奇

他曾经拥有幸福美满的家庭，但美好的东西就像瓷器那样美丽而脆弱。他唯一能做的，就是让敌人成为自己无尽痛苦的分享者。他，就是马克斯·佩恩……



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

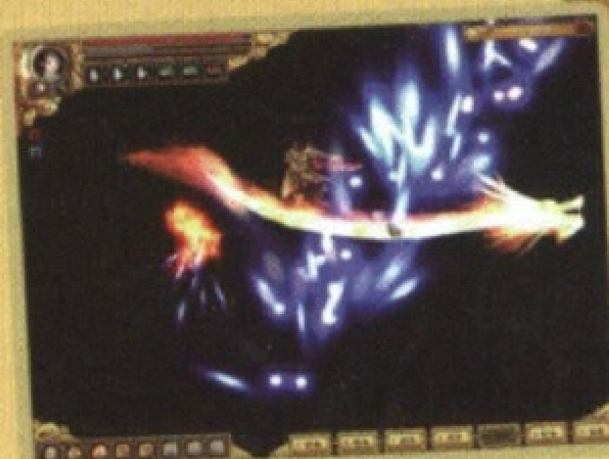
出版日期 2009年01月01日
定　　价 人民币 10.00元

新绝代双骄
之鱼戏江湖篇
A+RPG 新的新绝
绝代双骄系列动作角色扮演游戏









岁末柔情巨献

爱是前世的一次结缘 在今生邂逅
国产古装恋爱AVG游戏
红楼夢



Gamebridge
Beijing Entertainment All Technology Co., Ltd.
北京娱乐通科技发展有限公司
www.gamebridge.com.cn

责编手记

责编手记？这是什么？如果您是我们的老读者，翻到这一页时可能有些犯糊涂，这块地盘不是向来是King大人的一亩三分自留地么？现在，我可以自豪地告诉各位：新的一年到来了，改版了，民主了，King将权力下放了，强行摊派了……（啊，最后几个字当我没说）总之，正如各位所看到的，今后的编辑部报告将会变更为责编手记，顾名思义，在这小小的一块版面里，你将看到当期责编抒发的一点感悟——我们将尽力保证，不会变成抒发牢骚。说起来，我与每年第一期的责编工作似乎有缘，已经记不清楚这是来到编辑部后第几次担任新年第一期的责编工作了，新的版式设计、新的栏目安排、新的页码顺序……第一期的责编是挺不好当的——不过，这次我也因此荣幸地担当了开天辟地第一个“责编手记”的撰写人，这点福分，还能算小么！

新一年改版后的《大众软件》，力图在保持原有风格的基础上，带给各位更多新意。林晓姐姐在本期读编栏目里会为大家揭秘各小编负责内容变动的情况，作为责编我已经率先感受到了这一点：已经被抽调去做月中刊的小虾君和蓝星君，本期的加班之夜没有如以往般给你们订盒饭，我心里真是愧疚万分——好吧，其实也不是很愧疚，反正到你们的加班夜时我也蹭不到盒饭吃。其实，我真正想说的话是：

向记者组的好汉致敬！他们在第一期又搞出了两个惊人的大专题。

向林晓姐姐致敬！在璺雯患病时，她本着妇女互助的阶级友情，一个人负担起了两个人的工作。

向Cross致敬！在刚刚筋疲力竭地搞完魔兽增刊后，他又马不停蹄地投入了第一期的攻略栏目制作。

向小虾致敬！你突然华丽地变身成为“版式总监”，还在半夜两点半时不接我的电话。

向我致敬！我是第一期的责编！另外我还给大家分享了美味的猪肉干……

2009年的第一期，也许我们还没有做到最好，但相信接下来我们一定会做到！

本期责编：8神经

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者

四川 吴佳炜	山东 牟成东
湖南 杨 卫	湖北 秦 江
北京 龚自强	河北 徐少南
江苏 刘金鹏	浙江 俞梁益
山东 杨桐林	辽宁 刘成龙

评刊幸运读者

四川 向中琼	湖南 周 洋
山东 荆晓峰	湖北 刘李华
北京 李生盛	天津 张 卓
河北 唐子康	重庆 邱 晨
新疆 牟 森	辽宁 李思橙



奖品为游艺春秋提供的《新破天一剑》鼠标垫

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）







作为一款Full HD规格的产品，明基M2400HD提供了完备的接口和功能，整体性能表现不俗。虽然其目前的价位稍高，但鉴于其拥有清新靓丽的造型尤其是珍珠白的色调，它应当会受到许多玩家特别是女性用户的青睐。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

厂　　商：明基电通（BenQ）
上市状态：已上市
售　　价：2499元
附　　件：视频连接线、摄像头、说明书、驱动光盘等
咨询电话：400-8888-980
推　　荐：注重外观和全高清规格的用户

■晶合实验室 电子土豆

16：9全高清
——明基M2400HD液晶显示器


珍珠白机身质感很好


机身背面


造型典雅的摄像头

近年来网络上的1080P全高清视频资源越来越多，许多新推出的DX10游戏也纷纷支持全高清分辨率，加上日渐火爆的PS3和Xbox 360的推动，支持Full HD的大屏液晶显示器也愈来愈受到用户的青睐。而16：9规格的全高清LCD产品也在市场上越来越多，包括明基、优派、三星等大厂纷纷推出新的16：9产品线。这一方面是因为16：9的面板在切割时会有更好的经济性，另一方面在输出标准的720P/1080P高清视频或游戏画面时，16：9的屏幕正好能实现全屏显示，不会像传统16：10宽屏液晶那样出现画面失真变形或黑边，屏幕利用率更高。

我们2008年曾介绍过明基的一款21.5英寸全高清液晶E2200HDA，它的分辨率虽高，但0.248mm的精细点距使得屏幕显示字体偏小，阅读起来稍显吃力。而这次送测的M2400HD则在保持全高清分辨率的同时，将屏幕面积扩大到24英寸，点距达到0.276mm，文本阅读更加舒适。

明基M2400HD延续了E2200HDA的外形设计，整体色调为淡雅的珍珠白，配以亚光的银色磨砂边框，下边框依旧微微上翘，使得造型更加活泼，机身仰角可在-5°到20°之间调整。背面设计也非常简洁，设有壁挂孔和理线夹。其电源开关按键嵌在底边框右侧，上有LED电源灯。菜单按键在机身右侧，右侧边框上印有按键功能指示，显得很人性化。这款显示器除内置2×1W音箱外（藏于机身下沿），还提供了3个USB接口（分别位于顶部和左侧）和1个3.5mm耳机接口。顶部的USB口是为摄像头准备的，明基随M2400HD提供了一个可调整俯仰角度的200万像素摄像头，它采用与机身相同的珍珠白色，能很好地与显示器融为一体。

M2400HD支持1920×1080的最大分辨率，拥有2ms响应时间、10 000：1动态对比度、300cd/m²的亮度和16.7M色彩。它支持明基的Senseye+Photo显彩科技2代，可一键设置标准、动态、图片、电影及sRGB模式。这款显示器提供了完备的D-Sub模拟+DVI数字+HDMI数字信号输入，并支持HDCP（高带宽数字内容保护）。

我们用讯景GeForce 8800 GTS显卡的DVI接口连接M2400HD，色温设为“标准”，用DisplayMate 1.25将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。M2400HD的亮度均匀度表现良好，纯黑背景下屏幕上下边缘有非常轻微的漏光，暗部灰阶过渡较清楚，而高光部位的细节表现相对逊色。它的各基色还原较好，整体色彩表现自然，Senseye+Photo的几种模式也为相应应用提供了良好的匹配效果。得益于2ms的灰阶响应时间，无论在播放动作电影还是赛车游戏中，显示器的残影都很微弱，对视觉效果基本无影响。与多数主流TN面板大屏LCD相似，M2400HD的水平可视角度表现很好，垂直方向则相对弱一些。P

明基M2400HD主要规格	
点距（mm）	0.276
可视角度	170/160°（水平/垂直）
显示面积（mm）	531.36×298.89
亮度	300cd/m²（典型值）
对比度	1000：1（典型值）/10 000：1（动态）
显示色彩	16.7M





W2261V给人印象最深的是其水滴状下沿，这很可能成为LG液晶显示器在今后一段时间中的共同特征。这款产品受TN面板的制约在色域和可视角度方面表面一般，但整体显示效果把控到位，表现出老牌显示器厂商的调校功力。我们认为这款产品适中的价格和1920×1080的分辨率令人心动，适合高清视频爱好者和普通游戏玩家选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★☆

厂　　商：LG
上市状态：已上市
售　　价：1390元
咨询电话：400-819-9999
附　　件：说明手册、驱动光盘等
推　　荐：高清视频爱好者



高清好伴侣
——LG W2261V液晶显示器

■晶合实验室 壹分

LG W2261V是一款21.5英寸的16：9宽屏液晶显示器，分辨率达到1920×1080像素，与标准的1080P高清视频分辨率对应，避免了视频播放时画面变形的问题。LG W2261v采用TN面板，可同屏最大发色数为1670万彩，色域为NTSC标准的72%，对比度为20 000：1，亮度达到300cd/m^2，黑白响应时间为5ms，水平可视角度接近170°，垂直可视角度接近160°。从指标上看这是一款面向主流用户的产品，除色域较窄之外，没有明显的短板。

除满足1080P高清视频的分辨率之外，这款产品最吸引人的地方是其优美的外观设计。W2261V主体以黑色为主，外壳表面经过抛光处理，光可鉴人。边框与侧面轮廓均为流线型处理，线条流畅自然，摆放在桌面上显得典雅大方。显示器下边框添加了红色的半透明塑料材质，搭配透明的水滴状下沿。接通电源后红色半透明部分会透射出柔和的光线，而水滴状下沿的末端也会发出红光，仿佛是红色半透明材质正在缓缓地融化滴落，令人印象颇深。

这款产品的背部采用流线形设计，轮廓起伏过渡自然，背部外壳表面同样经过抛光处理，栅格状散热孔于偏上的位置一字排开，底部则提供了VGA、DVI、HDMI三种输入接口，HDMI接口的出现对于热衷于组建HTPC平台的用户来说显然是非常有利的。背部右侧还提供了一个3.5mm立体声耳机插孔，显然其HDMI接口具备完整的音视频输入能力，用户可通过这个立体声插孔连接多媒体音箱或耳机。

W2261V的主要控制按键被隐藏在屏幕右侧边框，按键手感一般，反应灵敏。OSD调节菜单设计较好，功能设置分布合理，菜单条目直观易懂，大部分用户不用参考说明书也能快速上手。显示器的底座采用类似酒杯的设计，与机身整体线条结合流畅自然，底座与支柱的连接处具有防呆设计，安装方式非常简单，插入后用一颗螺丝固定即可。由于底座采用了塑料材质，因此整体份量较轻，用户在调整摆放时需要小心操作。

测试前我们首先安装了显示器驱动，然后使用DisplayMate等软件将显示器调整至最佳状态。虽然色域覆盖范围并不算宽，但W2261V的色彩表现不错，三原色还原较准确，画面色彩艳丽，饱和度较高，过渡部分的处理也比较理想。相对而言其灰阶表现略差，很难做到明暗兼顾。这款产品的漏光控制较好，边角处没有明显的漏光现象，屏幕亮度均匀。


侧面轮廓



控制按键



输入接口



下沿边框的色调搭配非常悦目


水滴状开关下沿



流香溢彩
——华硕F6V笔记本电脑

■晶合实验室 壹分





漂亮的顶盖图案和淡雅的香气是F6V最大的特色，作为对笔记本电脑差异化的一种探索，F6V在技术和应用上是成功的，产品的个性和特点非常突出。但就其配置而言，8999元的定价略微偏高，推荐追求个性与时尚的用户考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂　　商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售　　价：8999元
咨询电话：800-820-6655
附　　件：说明手册、驱动光盘等
推　　荐：追求时尚与个性的用户







当用户对笔记本电脑在使用感受和个性表达方面的要求越来越多时，如何避免笔记本电脑的同质化一直是众多厂商苦恼的问题，受应用方式和成本的制约，在造型和材料等方面很难有突破性的举措。既然视觉和触觉方面难求新意，不妨另辟蹊径。华硕最近推出的新款F6V笔记本电脑就大胆运用了一个从未有人尝试过的解决方案——嗅觉。新款F6V在顶盖的制造材料中添加了高品质的香料，使用中会散发淡淡的香气。

从外观上看，新款的F6V应该是沿用了年初F6V的模具，仍然为13.3英寸宽屏设计。最明显的变化是顶盖上有大面积装饰图案，按照底色分为粉红、绿色、蓝色和黑色四个版本。F6V的顶盖采用膜内漾印刷技术，因此不用担心漂亮的图案在使用中磨损的问题。四种不同颜色的顶盖对应四种完全不同的香味，粉红色的"Hawaii Red"版融入了花朵与水果的香味；绿色的"Vital Green"版则具有自然植物的气息；黑色的"Extreme Black"版混合了白麝香与木材的味道；送测的"Surfing Blue"蓝色版则是清爽的路线，其混合香味很难明确定义，我们只能形容为一种淡淡的、清新的味道。

从我们的实际使用感受来看，蓝色版F6V中添加的香料质量不错，份量控制也比较好，气味自然舒适，香味随着用户的使用和接触慢慢散发，一缕缕在鼻端隐隐约约地飘荡，没有刺激性的感觉。

目前除气味不同之外，四款产品的硬件配置都是一样的，基于英特尔迅驰2平台设计，采用酷睿2 P8400处理器，PM45+ICH9M芯片组，搭配ATI Mobility RADEON HD3470显示芯片和256MB独立显存，拥有2GB DDR2 800内存和250GB 5400r/min硬盘，另外还内置八合一读卡器、130万像素摄像头、10/100/1000Mbps网卡和英特尔Wireless Wi-Fi Link 5100 ABGN无线网络模块。F6V的整体配置比较均衡，足以胜任日常的办公和娱乐要求，独立显卡的引入使其具备了一定的3D游戏能力。P

测试成绩一览

项目	设置	得分
MobileMark 2007	DVD 2007（高性能，关闭休眠）	142mins
3DMark 06	1024×768/默认设置	1804
鬼泣4	DX10/1024×768/Low	20.1fps
ESET NOD32	磁盘扫描	2分09秒

华硕F6V配置一览

操作系统	Windows Vista Home Basic
屏幕尺寸	13.3英寸
屏幕分辨率	1280×800
处理器	英特尔酷睿2 P8400
处理器主频	2.26GHz
芯片组	英特尔PM45+ICH9M
显卡	ATI Mobility RADEON HD3470
显存容量	256MB独立显存
内存	2GB DDR2 800
硬盘	250GB 5400r/min
光驱	DVD SuperMulti
网卡	10/100/1000Mbps自适应
无线网络	英特尔Wireless WiFi Link 5100 ABGN无线网络模块
读卡器	八合一
摄像头	130万像素
电池	4800mAh（11.1V）
体积	31.6cm×23.27cm×2.7cm（最薄处）
重量	约1.99kg（实测，含电池）

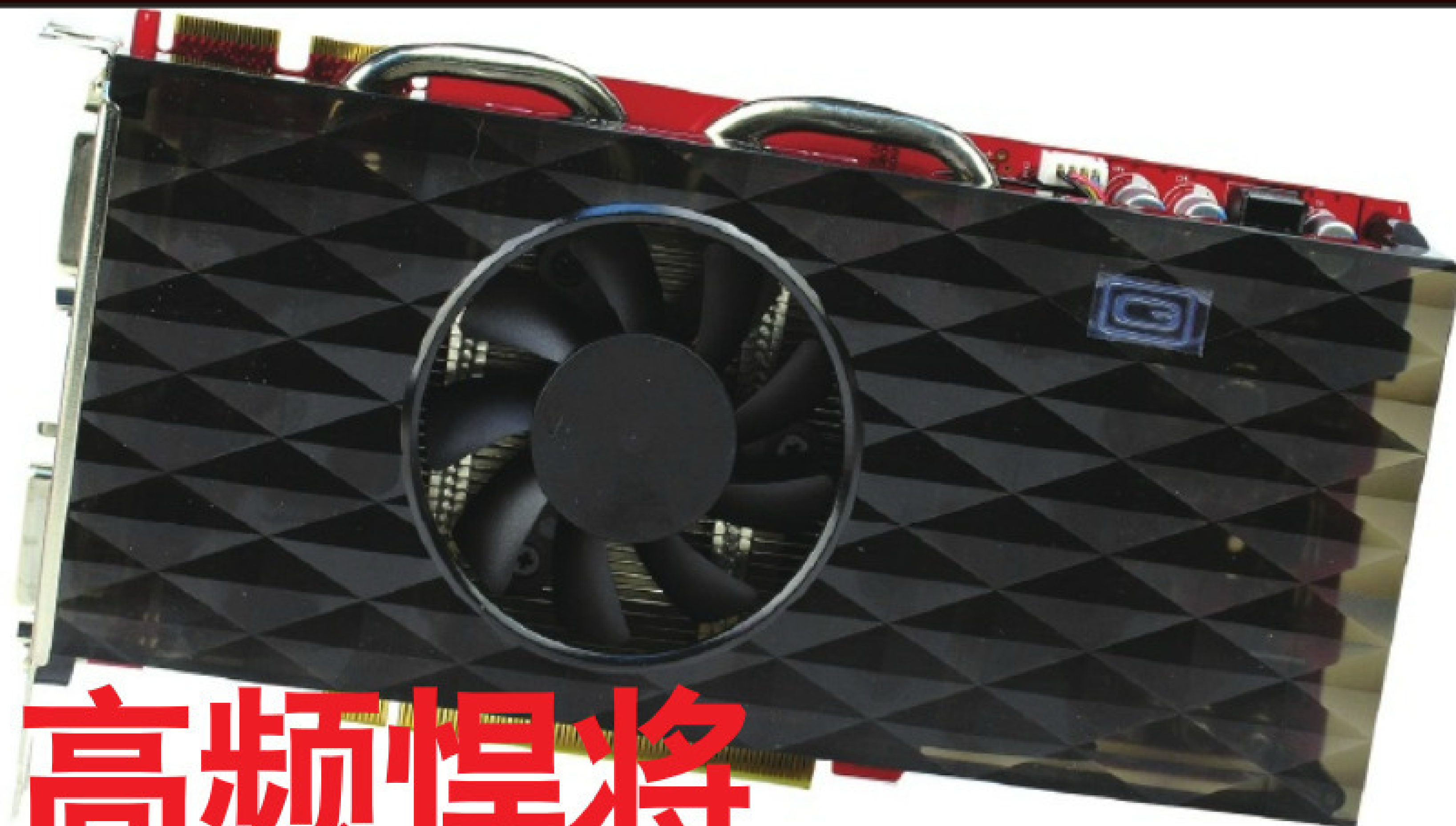




耕昇HD4850赵云版做工用料均属上乘，电路部分的设计尤其值得称道，有力地保证了显卡在超频状态下长时间稳定工作。这款产品的售价虽然高于公版HD4850，但性能却远超公版，甚至接近公版4870，对于游戏玩家而言，这是他们心目中理想的产品。

炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂　　商：耕昇（GAINWARD）
上市状态：已上市
售　　价：1299元
咨询电话：0755-8202-4289
附　　件：说明手册、驱动光盘等
推　　荐：游戏玩家



高频悍将
——耕昇HD4850赵云版显卡

■晶合实验室 壹分

RADEON HD4850无疑是目前最受游戏玩家关注的显卡，各种非公版设计产品层出不穷，近来耕昇推出的HD4850赵云版则依靠极高的频率受到玩家极大的关注。

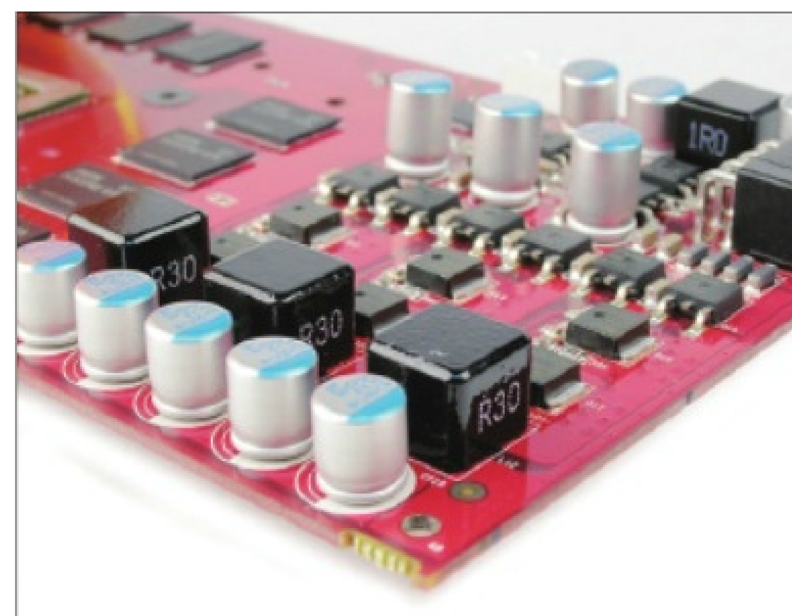
本次送测的样品为正式零售版本，与大部分HD4850不同，耕昇HD4850赵云版采用了双插槽设计，黑色半透明塑料外壳将巨大的散热片隐藏起来，塑料外壳表面为带有凹凸感的菱形图案装饰，在灯光下明暗交替，别具一格。卸下塑料外壳后就可看到赵云版特制的大型散热片，散热片采用铝合金制造，鳍片密度虽然比一些同类产品略低，但由于散热片尺寸巨大，总散热面积远远超过了大部分同类产品的散热器，配合2条直径达9mm的热管，在测试中表现出非常好的散热效果。

公版的HD4850核心/显存频率为625/1986MHz，采用显存位宽为256b的512MB 1ns GDDR3显存颗粒，显存带宽为64GB/s。送测样品的核心/显存频率均明显高于公版产品，达到700/2200MHz，显存更换为三星0.8ns GDDR3颗粒，单面8颗总容量为512MB，理论运行频率可达2500MHz，显然还留有一定的超频余地。值得一提的是这款产品的散热片虽没有兼顾显存颗粒，但阶梯式的设计却为用户自行添加显存散热片留下了一定空间，同时显卡上也为安装散热片预留了孔位。


双DVI输出

远超公版的默认工作频率使这款产品对电路设计的要求变得异常苛刻，而耕昇充分在电路设计上展现了自己的设计实力，赵云版的做工用料相当扎实，供电电路采用3+1相设计，优于同类产品普遍采用的2+1相方案，供电电路采用全固态电容和封闭式电感，与大量高品质贴片电容搭配可提供稳定、纯净的电流，保证显卡在超频的状态下稳定工作。同时为了保障供电的稳定，赵云版的辅助供电接口也从公版的6Pin改为8Pin。另外耕昇还在显卡的背面设置了一个自动开关保险丝，这是大部分同类产品很少采用的设计，能预防因短路而导致的显卡烧毁，提高了电路的安全系数。


自动开关保险丝


供电电路用料十足

我们采用英特尔酷睿2 E8200处理器和华硕P5Q Pro主板（P45芯片组）搭建测试平台，内存为两条1GB KINGMAX DDR2 1066，硬盘采用希捷酷鱼7200.11 500GB（32MB缓存），电源则采用额定功率为460W的Tt XP550 PP，操作系统选择Windows Vista Ultimate简体中文版。耕昇HD4850赵云版在测试中表现出强劲的性能，明显高过同类产品，个别项目的成绩甚至与公版HD4870接近。另外由于厂家已经在BIOS中锁定了核心/显存频率，因此我们无法对显卡进行超频测试。

耕昇HD4850赵云版规格一览	
产品型号	耕昇HD4850赵云版
显示核心	RV770
制造工艺	55nm
核心频率	700MHz
流处理器	800个
流处理器频率	700MHz
显存容量	512MB
显存位宽	256b
显存频率	2200MHz
显存带宽	70.4GB/s

测试成绩一览		
测试项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance	P7433
3DMark 06	1280×1024/默认设置	10095
鬼泣4	DX10/1280×1024/High	80.3fps
鬼泣4	DX9/1280×1024/High	103.1fps



海量显存
——微星N9400GT-TD1G显卡

■晶合实验室 壹分





微星N9400GT-TD1G是一款不错的入门级产品，应用微星DOT Express技术后能进行轻微幅度的超频，还拥有全面的接口和良好的做工，对于追求性价比的低端用户来说是个不错的选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂　　商：微星（MSI）
上市状态：已上市
售　　价：399元
咨询电话：021-52402629
附　　件：说明手册、驱动光盘等
推　　荐：追求性价比的低端用户

由于NVIDIA今年在中高端产品的布局中出现重大失误，因此中低端市场的争夺就显得分外重要，GeForce 9400系列无疑是入门级市场中的主力，定位于接替上一代的8500GT和8400GS。在NVIDIA的推动下，各显卡厂商推出了多种不同规格的产品，本次送测的微星N9400GT-TD1G就是一款配备了1GB海量显存的非公版产品。

GeForce 9400GT基于G96-200核心设计，采用台积电55nm工艺制造，拥有16个流处理器单元，流处理器频率达1400MHz，NVIDIA网站上公布的公版方案搭配512MB/128b GDDR3显存颗粒，显存带宽为12.8GB/s，核心/显存频率为550/400MHz。GeForce 9400GT支持DirectX 10、Shader Model 4.0、OpenGL 2.1、128b浮点运算高动态范围光源技术（HDR）、16倍速反锯齿技术（AA）、PureVideo HD等，还支持NVIDIA PhysX技术。虽然看起来眼花缭乱，但若仔细比较相关规格，不难发现GeForce 9400GT基本上是上一代8500GT的升级版本，得益于制造工艺的提升，核心频率、流处理器频率有一定的提高。

送测的微星N9400GT-TD1G采用非公版设计方案，核心频率保持不变，但显存方案改为GDDR2，总共使用了8颗Hynix的HY5PS1G1631C显存颗粒，显存容量达到1GB，频率为1000MHz，位宽仍为128b。虽然显存容量增加，颗粒由GDDR3改为GDDR2，但这款产品的显存带宽仍然与公版保持一致。

公版GeForce 9400GT与8500GT规格对比

对比项目	GeForce 9400GT	GeForce 8500GT
核心代号	G96	G86
制造工艺	55nm	80nm
核心频率	550MHz	450MHz
流处理器	16个	16个
流处理器频率	1400MHz	900MHz
显存容量	512MB	256MB
显存位宽	128b	128b
显存频率	400MHz	400MHz
显存带宽	12.8GB/s	12.8GB/s

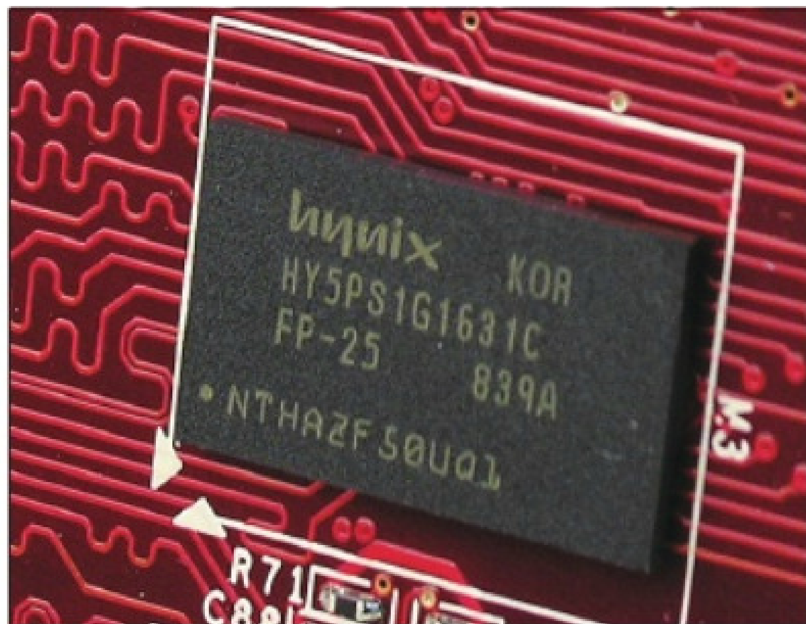
测试成绩一览

项目	设置	成绩
3DMark 06	1024×768/默认设置	3803
3DMark Vvantage	Performance模式	P1011
鬼泣4（DX10）	1024×768/Low	50.2fps

这款显卡为单插槽设计，散热器也没有采用公版方案，改为散热效果更好、更安静的风扇和较大尺寸的散热片，并在风扇加装一片铝合金板，非常美观。整卡的做工用料中规中矩，走线清晰，元件排布整齐。这款产品提供了VGA、DVI、S-Video接口各1个，可以满足绝大部分用户的需求。从性能测试来看，1GB的海量显存并未给这款产品带来明显的好处，各项成绩与公版相比没有什么优势，不过在一些对显存容量比较敏感的应用中应该会有良好表现。



三种输出接口



Hynix显存颗粒



做工用料中规中矩





最近一段时间，笔者遇到多起电脑因电源老化受损而无法工作的案例，用户普遍认为自己购买的电源品质不高，殊不知如今各地电网供电负荷增大，楼宇居住密度增加导致电网中的电流易受到污染，如果电源转换器品质太低，则会导致电脑电源不堪重负，加速老化甚至报废。我们建议用户为自己的电脑配备一个品质可靠的电源转换器。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂　　商： 航嘉（Huntkey）
上市状态： 已上市
售　　价： 45元（PSB402）/75元（PSB404）
咨询电话： 400-678-8388
附　　件： 无
推荐： 主流用户



最后一米的选择
——两款航嘉巧管家电源转换器

■晶合实验室 壹分

电源转换器，又称“插线板”“排插”，是日常生活中经常使用的一种配件，相信每个电脑用户至少都正在使用一个电源转换器。电源转换器虽然不起眼，但却是供电入户到应用端的“最后一米”，其品质直接影响电器设备的使用状况和工作寿命。对于供电电路而言，添加任何一个配件或设备都会对电流的稳定性和纯净造成影响，如果作为“最后一米”的电源转换器没有过硬的品质，就会加剧对电流的污染，而不稳定的电流会影响到电脑电源的工作寿命。

最近国内电源制造商航嘉推出了一系列面向电脑用户的电源转换器，并将其中的PSB402和PSB404送达本刊评测室。这两款产品从外观上看区别不大，额定功率均为国家标准的2500W，都采用了耐火、耐腐蚀的环保阻燃材料制造。这种材料中含有绝氧因子，遇到明火时会迅速分解，隔离氧气，从而达到阻燃的效果，同时这种材料还具备一定的抗冲击、耐压、耐潮性。另外这两款产品的电源线规格达到3×0.75mm²，外层材料符合国家规定的环保阻燃标准，通过了3C认证。

PSB402造型与常见的电源转换器差不多，造型呈长条状，拥有4个三相电源插孔，每个插孔都提供了独立的开关。PSB402同样拥有4个插座位，但最后一个改为USB充电电源转换插口，可同时为两个USB接口提供5V/650mA的电流，能满足大部分通过USB接口充电的设备需求。对于经常出差的用户而言，携带一个PSB404至少可减少背包中的两个充电器，是个不错的选择。

航嘉巧管家系列电源转换器都采用了超宽间距设计，允许用户同时使用多个大型插头或充电器，不会发生插头之间抢地盘的现象。插孔内部的簧片采用高导磷铜，具有良好的耐磨性和导电性，长时间使用温度上升较慢，航嘉表示每个插座的插拔寿命在5000次以上。值得一提的是这两款产品的插孔能够同时支持国际两极、南非标、英标、德标、国标三级和美标等多种不同规格的插头，使用非常方便。



铭牌内容直接铸造在底部外壳上，另外还提供了双向壁挂插孔



PSB404具备2个USB充电插口



电源插头做工扎实，通过多种安规认证



超宽间距设计的插孔能够支持多国标准



特殊的螺丝，普通工具无法拆卸

2008 中国IT行业大事典

History Of Industry

■策划 本刊编辑部
■执笔 冰河

在年初的预想中，我们觉得2008对于中国人有一明一暗两个重大的意义所在。其一自然是众所周知的北京奥运。这场体育与文化的盛会我们已经期待了7年，太久了，以至于都无从幻想激情会通过怎样的一种形式迸发出来。我们都希望能通过这场前所未有的盛会，把当今中国社会的真实面貌展现给世界，告诉世界中国已经与过去完全不同了。其二是中国改革开放至今正好30周年，三代人的辛劳与忧思让中国社会发生了翻天覆地的变化，奠定了如今我们看到的所有领域——包括IT和互联网行业的成就。也正是因为这30年胼手胝足的奋斗与积累，2008年8月8日鸟巢上空的烟火才能如此灿烂。2008的奥运正好检验了中国改革开放30年的成果，我们有理由为之欢欣鼓舞，万众期待。

不过当我们走到岁末，回首一年的时候，却发现这一年所发生的事情实在太多。我们经历过悲恸与苦难，也看到了精彩与辉煌，以至于2008将被载入史册的一定不仅仅只有奥运，还有很多让我们难以忘怀的东西。2008仿佛是个终点，我们送走了奥运，告别了改革的30周年，也将那些悲欢埋在了心底。2008又是个起点，我们面对经济萧条，同时学习理性现实地适应这个“扁平”的世界。IT行业站在社会经济体系的风口浪尖，同时又渗入我们生活的每个角落。2008公众所经历的那一切，其实这里都看得见。

那么，我们会拥有怎样的2008回忆呢？

1 最意犹未尽的新闻：“陕西纸老虎”的水落石未出

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：2008年11月17日，举国关注的“陕西真假华南虎”事件终于有了一个看上去像样的结尾。陕西省安康市中级人民法院在旬阳县法院大审判庭对“华南虎照”造假者周正龙案进行公开开庭审理。经过长达12个多小时的庭审，安康市中院二审判决被告人周正龙犯诈骗罪，判处有期徒刑两年，并处罚金2000元；犯非法持有弹药罪，判处有期徒刑一年零六个月。总和刑期三年零六个月，决定执行有期徒刑两年零六个月，宣告缓刑，缓刑考验期三年，并处罚金2000元。本判决为终审判决。

华南虎真伪的转折点出现在2008年6月29日，当天陕西省政府召开新闻发布会，省政府办公厅、省公安厅、省监察厅的负责人向公众通报“华南虎照片事件”调查处理情况。经查证，周正龙为骗取奖金，用老虎年画拍摄假虎照，还用木质虎爪模具在雪地捺印假虎爪行骗。被公安机关以涉嫌诈骗罪报请检察机关批准逮捕。本案涉及的13名人员分别受到不同程度的处分，其中陕西省林业厅副厅长孙承骞、朱巨龙被免职，野生动植物保护处处长王万云、信息宣传中心

主任关克被撤职。6月30日，陕西省人民政府决定召开省政府工作部门、直属机构处长以上干部会议，通报省林业厅等单位在“华南虎照片事件”中所犯的严重错误以及对相关公务人员的处理决定。陕西省政府将总结这一事件深刻教训，检查政府行政作为中存在的问题，开展机关作风整顿教育活动。

2008年12月7日，“华南虎照事件”中的关键人物，三名网友“小鱼啵啵啵”“小兔”“祖辈是农民”获得中央电视台“2008年度法治人物”的荣誉。国务院法制办副主任郜风涛为“打虎”网友颁奖，而中国华南虎保护协调委员会主任袁耀华在颁奖时表示，“打虎”网民是法治精神和网络时代的结晶，法治精神在网络时代超越了时空，它们彼此携手捍卫真相，网络时代在法制社会放大了正义，它们相互鼓励守卫信念，它们的胜利笑容在网络时代瞬间传遍，也让现实中的我们共同分享快乐。



就是这样一张照片，引发了网民一年多的声讨



周正龙的背后，到底还有什么人在和他一起战斗呢？



记者点评：“那老虎晃晃悠悠晃晃悠悠，又起来了。”每次想起华南虎的真伪风波，很多人都会打趣地用相声大师侯宝林的相声《武松打虎》来形容这件事。整个事件从发生到落幕持续了超过一年的时间，直至警方的新闻发布会召开之前，尽管外界的质疑不断，但始终有一些顽强的声音为这个假得没边的纸老虎辩护，一派“就是打不死”的真老虎模样。而当事情的真相突然揭开，原来的那些支持者都哑了火，为周正龙鸣不平的声音却来自于原先的质疑方。的确，一个仅有小学文化水平的农民，能熟练地使用单反数码相机，并且用PhotoShop图形软件对照片进行二次加工，这不是不可能，但难度大了一些，而周正龙从头到尾也未能表现出他具有相关技能，相反从事情开始，周正龙以及陕西省林业厅某些官员“用脑袋保证”，并出现了“啮齿类动物专家和鸟类动物专家为老虎照片进行鉴定”的荒谬行为。当真相揭开，周正龙却成为唯一的被告，并爽快地认罪，获得缓刑的结果，这使得来自于网络打虎方“如果仅仅审判周正龙，那么他只是个替罪羊”的观点显得合情合理。显然周正龙不是一个人在战斗，但只有他一个人为自己的所作所为付出了法律代价，这使得打虎众生尤其郁闷。正龙倒下了，但公众并没有看到全部的正义，如果纸老虎背后的组织者没有付出相应的代价，谁知道某一天会不会有下一个正龙出现呢？

值得一提的是，纸老虎事件结束后，很快网民们又揭发出了“刘羚羊”和“张飞鸽”。这两起对新闻照片进行后期处理加工，骗取荣誉的事件，联系到早年以悲剧收场的“卖身救母”事件，一方面说明如周正龙一般弄虚作假骗取奖励的事件，在如今已经成为社会中隐藏的常态事件，需要有关管理者提高警惕。另一方面也说明，任何事情如果得到足够的公开，那么其中的真伪曲直终将得到公正的判断。互联网让每个人都拥有了独立的调查权和发言权，这种权力所蕴含的力量是如此巨大，让一切虚假丑恶都无处隐藏，让我们更加深刻地体验到了“公民社会”的到来。

当然，如何使用这种调查权和发言权，仍旧是兴奋的网民需要学习的。可以自由地进行质疑，但判决的权力要留给法律的执行者，这是“纸老虎”事件最终能够以相对公正的结局收场的重要原因。想想“卖身救母”的悲剧收场，仍旧沉浸在“打虎成功”的网民们需要明确并且牢记这个准则。

2 最令人自省的新闻：关于微软正版软件的罪与罚

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★
影响力：★★★★

新闻回顾：2008年8月20日，在中国网民中颇有口碑的盗版软件——“番茄花园版”Windows XP操作系统的作者，软件下载网站番茄花园（tomatolei.com）站长洪磊被证实已经于8月15日被警方拘留，网站被关闭，服务器及洪磊的笔记本被警方带走，为洪磊提供的技术开发支持的成都红果科技有限公司也被查封。一个月后的9月18日，苏州市人民检察院批准对洪磊进行逮捕。案件目前尚未进入公开审理阶段，但根据法律界人士判断，洪磊可能面临3~7年的牢狱和数额巨大的罚金。微软中国公司对外界证实，警方追查番茄花园源于微软此前向国家版权局和公安部进行的投诉。但投诉仅针对番茄花园版盗版操作系统软件，并未涉及其他版本的盗版软件。随后市场上流传的雨林木风版、永航技术版、萝卜家园版、铂金花园版等盗版操作系统的网络下载基本停止。

恰好又是一个月之后，10月20日，微软在中国推出两个重要更新——Windows正版增值计划通知（简称WGA）和

Office正版增值计划通知（简称OGA）。届时，盗版XP专业版用户的桌面背景每隔1小时将被强制换成纯黑色，盗版Office用户软件上将被永久添加视觉标记。通过WGA服务可以让用户验证自己所用的系统是否为正版。WGA早在2005年就已推出，10月20日是新一轮投放，只针对XP专业版。OGA用来验证Office是否为正版，属首次面世，中国是OGA首批投放的国家之一。但微软此举招致国内广大用户强烈反弹，有部分用户质疑微软未经用户允许，收集用户操作系统信息并进行修改，是"一种变相的黑客行为"。更多人认为微软此举是在多年来借助盗版操作系统软件占领中国市场垄断地位后，"到了卸磨杀驴的时候了"。对此微软进行了多番解释，但仍旧表示要坚决将正版增值计划推行下去。



以正版的名义，Windows让人又爱又恨



记者点评：理论上来说，盗版操作系统的出现损害了三方面的利益：微软公司、消费者和中国国产软件业。微软应得的收益落进盗版制作和传播者的腰包；消费者使用盗版软件无法享受正版的后续服务，受到非法入侵和系统崩溃的可能高了很多；而国产软件业……由此形成了以外包加工为主的产业格局，独立研制基础软件和大型应用软件的能力非常薄弱。

使用盗版毫无疑问是不对的，有关部门对制作和传播盗版的行为进行打击也是正常行为，这是为了维护三方的利益而做出的举动。但是洪磊的被捕之所以引起如此大的非议，还是在于中国的软件用户已经形成了一种奇怪的心态：因为微软太强势，软件价格定得太高，所以我们要用盗版。而且微软从前不打击盗版，等到用户都已经习惯使用微软的软件，再下手打击盗版，逼迫用户使用正版，这是一种"绑架"行为。更何况微软竟然未经用户允许，"擅自"修改用户的操作系统，将屏幕的背景桌面改成黑色，这简直是"无法无天"。因此才有了互联网上众多的抨击微软、同情番茄花园的声音。但如果仔细分析，这些心态无疑有强词夺理的嫌疑。操作系统并不仅仅只有Windows，国产的开源操作系统软件和办公软件同样能基本满足个人用户的日常需求。正是用户使用盗版的习惯才使得微软一家独大，开源软件步履维艰。而微软作为一个商业企业，何时选择打击盗版是它自己的权利，无可厚非，即使是"卸磨杀驴"，也是软件使用者和微软合力造成的结果，没有盗版使用者，磨和驴又从哪里来呢？至于所谓"擅自"修改用户操作系统的说法也不正确。微软的系统升级补丁可以选择不自动升级，至少可以选择先得到升级通知再自行决定是否升级该补丁，只是大多数用户并不熟悉操作系统设置，没有选择这个选项罢了。因此洪磊的落网和微软的打击，都不应该存在争议。不过用户的抨击也给了中国软件用户和从业者一个教训，就是无论微软出于什么目的，我们都应当从这一事件中吸取教训，加速推进软件正版化。盗版对本国软件公司的危害远大于对跨国软件公司的危害，盗版虽然减少了跨国公司的收入，但也帮助它们维护了垄断地位，与此相比，盗版不但减少了本国公司的收入，还侵占了它们的市场。只要确立主要基于国产软件的方针，用户也养成支持国产正版软件的良好习惯，软件正版化的代价不但不高，而且还能扩大软件的内需市场。PC软件正版化如采用国产软件，其代价估计只有采用外国软件的1/10左右，这样用户和国产软件行业的利益才能得到充分保护。只是这个选择的权力，最终还是掌握在软件用户自身的手中。

3 最值得深思的新闻：

百度的道德困境

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★
影响力：★★★★

新闻回顾：2008年11月15日和16日，央视《新闻30分》连续两天报道百度的竞价排名黑幕，百度竞价排名被指过多地人工干涉搜索结果，引发垃圾信息，涉及恶意屏蔽，被指为"勒索营销"，并引发了公众对其信息公平性与商业道德的质疑。而此前9月震动中国的"三聚氰胺毒奶粉"事件中，百度也被意外卷入，有人在互联网上公布证据举报涉案企业试图提供给百度300万人民币广告费，换取百度在搜索引擎上屏蔽相关新闻搜索链接。虽然百度很快证实确有企业提出了此类要求，但百度方面并未答应，这一事件至今未能得到证实或者证伪。另一方面，2008年9月8日，淘宝网宣布全面屏蔽百度的页面自动抓取程序，并宣称这一举措意在保护消费者利益。淘宝方面给出的理由是由于淘宝网是以个人商品交易为主的服务平台，有些关于用户及成交的敏感信息肯定不允许搜索引擎抓取，这种情况一直存在，也不仅仅针对百度一家，谷歌、雅虎、中搜等其他搜索引擎也都囊括其中。而这次针对百度的屏蔽是淘宝消费者保障计划第三期中的重要内容，通过对不同搜索引擎



面对外界汹涌的质疑，李彦宏还是坚持他的道路。他的坚持造就了百度，这次他自信同样能挺过去

进行不同程度屏蔽，可杜绝不法商家利用竞价排名、搜索优化等手段骗取消费者信任，避免诚信商家被上述行为打击、株连。但外界认为淘宝此举与百度当时即将推出的C2C平台（类似淘宝网的网上交易及拍卖平台）有关，为防止百度“挖墙脚”，淘宝不得不未雨绸缪，先下手为强，防止竞争对手收集平台上的用户信息。随后百度也的确推出了自己的个人电子商务交易平台，命名为“有啊”。只是百度与淘宝的战争尚未正式开火，来自央视的批判性报道就让百度陷入了焦头烂额的境地中。对于央视的抨击报道，百度方面非常重视，百度首席运营官李彦宏迅速向公众道歉，承认公司管理存在问题，开除了违规员工，但对进一步的指责予以否认，只是承诺进行整改，并严格企业员工的管理。



记者点评： 百度之所以引起如此多的非议，根源还在于它所执行的搜索结果陈列机制——“竞价排名”。这一机制的原理是对机器搜索的陈列结果进行人工干预，原本陈列结果应该是按照点击率或者流量大小进行排列，但百度在收取一定费用之后，可以对某些关键字的陈列进行修改，将某些具有商业广告价值的链接调整到比较靠前的排名位置。由于竞价排名让花钱的企业出现在被搜索结果的前列，因此，一些不愿为此花钱的企业只能出现在搜索结果的末尾，而且一些企业还公开宣布他们遭到百度的恶意屏蔽，网站的链接在百度的搜索结果中很难被搜索到。收取费用在搜索引擎上做广告的事情，其实谷歌、雅虎也做，但百度与之不同的是，除了根据用户的付费人工干预搜索结果之外，还不在搜索结果页面中给出明确的提示。同样是提供收费链接的业务，谷歌在搜索结果页面上有“赞助商专区”，提示用户这一区域的链接是广告性质的，但百度并未对搜索结果中的人工干预给出明确提示，仅仅有个不显眼的“推广”标识，这使得用户容易被误导。

尽管遭遇前所未有的抨击，但百度在巨大的压力下依然没有放弃其竞价排名的服务机制，究其原因是基于百度以财务目标实现为核心的企业价值观。百度在美国的上市创造了中国企业的一个奇迹，但许多管理问题却在高速发展中被忽视了，上市并没有让企业意识到自己的企业和社会责任改变。因此如今百度可能不得不面对它有史以来最严重的一次危机，而这个危机是来自于本质层面的商业模式和商业道德的危机。只要竞价排名仍然是百度的核心商业模式，它就永远摆脱不了层出不穷的质疑和曝光，不可能改变被动挨打的局面。

此外，如今的互联网上，搜索引擎作为信息传播的重要通道，已经具有了一定的媒体属性，这种属性非常隐蔽，但作用却非常大，搜索引擎的所有者可以根据自己的意愿干预公众信息传播。放在媒体行业中，这是媒体属性被商业化恶性侵蚀的结果。如今面对没有刊号、没有发行渠道、也没有独立采编权的搜索引擎，我们同样也要严格要求，提高警惕。

4 最值钱的新闻：华硕的500万美元索赔事件

爆炸力：★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：2008年10月28日，国内著名电脑配件及笔记本厂商华硕遭遇一桩迟到的索赔诉讼，涉案金额达500万元人民币。事情源自2006年2月9日，当时身为某大学在校生的消费者黄静购买了一台2万元的华硕笔记本电脑，当天下午出现故障，几经修理仍无法正常使用，因维修时间过长，华硕方面免费为其升级了CPU，升级后的新电脑仍出现问题。黄静找到朋友周成宇帮忙，经检测发现笔记本使用的是英特尔为华硕提供的工程样品处理器，这种CPU是英特尔公司明令禁止在市场上销售的。黄静在周成宇的“建议”下，用化名“龙思思”向华硕提出索赔，要求按华硕年营业额0.05%进行惩罚性赔偿，数额为500万美元（后声称该赔偿会用于成立中国反商业欺诈基金会），否则就把华硕的违规行为向外界曝光。2006年3月1日，多次协商未果后，黄静向华硕宣布终止和解谈判并准备提起诉讼。3月7日上午，当黄静与周成宇再次来到华硕公司时，北京海淀警方出现，将两人带走，原因是华硕报案称遭敲诈勒索。黄静后来从律师处得知，华硕报案时隐瞒了CPU曾更换的情况。随后，黄静和周成宇因涉嫌敲诈勒索被刑事拘留直至批准逮捕，并被送到海淀看守所羁押。2007年11月9日，海淀检察院以证据不足为由，对黄静作出不起诉决定。2008年6月5日，黄静的代理律师张平向海淀检察院提出了国家赔偿并得到受理（值得注意的是，同案的周成宇是否提出国家赔偿并未见报道），11月27日黄静收到国家赔偿金29197.14元。同时黄静以自己遭遇商业欺诈和陷害为由，再次将华硕公司告上了法庭，索赔500万人民币。但华硕方面同样发表声明，表示经司法机关确认，测试版CPU非华硕提供。同时华硕方面称，事实完全不是黄静声称的那样，华硕方面握有黄静及其“代理人”周成宇并有说谎行为的证据，并将依法追究其责任。双方各执一词，案件至今仍在等待开庭审理。另据“北京法院网”上北京市第一中级人民法院的一份刑事裁定书，黄静的代理人周成宇曾于1998年因犯盗窃罪被判刑两年6个月，又在2007年因合同诈骗被判刑两年。


不知500万的索赔是否能弥补黄静10个月的冤狱，也不知她最后是否会低头，当然这显然是她身后的“代理人”和律师团所不希望看到的



记者点评：黄静未触犯刑律，这是国家司法机关经过审查后得到的明确结论。检察院方面的理由是黄静谈判索赔的方式虽然带有要挟的意味，但与敲诈勒索罪中的“胁迫”有质的区别，索要500万美元属于维权过度，但不是敲诈勒索。而黄静在商业索赔事件中忽然遭遇逮捕，这不由得让人联想到华硕是否在报案过程中对司法机关施加过影响甚至有所欺骗。目前华硕和黄静双方都在指责对方说谎，究竟谁在说谎，现在还不得而知。只是有些疑惑的是，如果华硕真的手中持有充分的证明对方说谎、自己清白的证据，为何不能早些提供给警方，而让司法机关落得身犯超期羁押的错误，还要付出国家赔偿的尴尬结果呢。从500万美元到500万人民币，从公益索赔到个人索赔，黄静遭遇的无妄之灾也告诉我们，作为消费者我们应该理直气壮地维护自己的合法权益，但即使有足够的理由去索赔，也应明确索赔目的，把握好索赔金额，以免给一些试图谋取私利的人留出利用空间。

5 最具备商业潜力的新闻：SNS网站的崛起


北京山寨开心网，说实话很不好找

爆炸力：★★★☆
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

新闻回顾：2008年5月，一个名叫“开心网（www.kaixin001.com）”的网站出现在中国互联网行业舞台上。尽管这不是中国互联网企业中第一个以社区交友（SNS）为方向的网站，但3个月后，开心网就成为社区交友网站中的新明星。尽管这种明星相还不能等同于真正意义上的商业成功，但几乎所有同类网站及意图进入这个领域的企业都在谈论开心网所获得的巨大流量和注意力。很快，旗下已拥有另一家知名SNS网站校内网的企业千橡互动集团就宣布收购了“kaixin.com”的域名，建立了一个从界面到结构都与开心网类似的网站并同样取名为“千橡开心

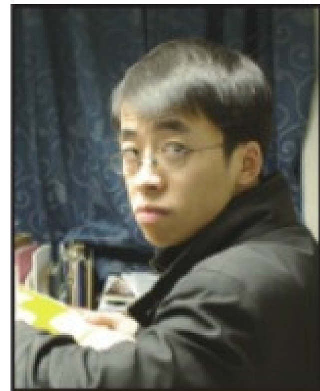
网”。同样的模仿者还不止一家，另有一个名叫“中国山寨开心网”的网站也同样出现在公众视野，界面和结构也与最早的开心网非常相似。但原开心网仍旧牢牢把持住网民最多的注意力，成为国内首家注册用户超过千万的SNS网站，并获得2000万美元的风险投资。开心网的风头只是一个缩影，事实上，SNS社区交友网站早已成为中国互联网继门户、短信、博客之后的新热点。校内网、海内网、聚友网等号称“新时代Web 2.0先锋”的网站随着开心网的高调曝光也相继付出水面。



正版开心网，现在最郁闷，据说要改域名了



千橡开心网，很得意，抓住了开心网的品牌失误



记者点评： 名字相似、域名相似、界面相似、内容和结构也相似的诸多网站在竞争积累的互联网市场上共存，这看上去颇有些荒唐，但却从一个侧面反映出当前SNS类型网站同质化竞争严重的畸形局面。抛开开心网和后来的“千橡开心网”“山寨开心网”的相似不谈，开心网本身也同样被公认为模仿美国著名SNS社区交友网站Facebook，界面、结构、内容设置也同样仿自国外。它不是这样做的第一家SNS网站，却获得比前人更大的成功，其中一个重要原因是开心网采用类似QQ式的口碑营销和人际传播，它利用MSN联系人名单、电子邮件地址簿、群发链接邀请、E-mail邀请等手段通过用户传播，在没有大张声势的情况下以惊人速度扩散开来，这才是引起业界惊异的原因。虽然所谓“病毒式传播”的做法业界并不是没有先例，却往往因为网站缺少实际内容而难以保持用户忠诚度。开心网借鉴了国外网站设置小游戏进行娱乐的做法，原封不动照搬了Facebook的“争车位”和“朋友买卖”游戏，让用户在网站中每天都有事情可做，保持了持续的点击热情。这也符合目前行业中将休闲游戏网页化的趋势。但值得注意的是，除了植入广告，目前包括开心网在内的SNS网站还未找到其他比较可行的盈利渠道，特别是对用户的消费发掘，目前还毫无进展，让投资商看着巨大的流量和点击空自眼红。不能引导用户直接消费，这也是目前国内此类网站共同面对的难题。因此在热火朝天的声势下，“开心网还能热多久？”的问题一直萦绕在这些网站的心头。也许在2009年我们能看到一个较为明朗的趋势。

6 最具凝聚力的新闻：

地震中的互联网中国

爆炸力：★★★★☆

轰动力：★★★★

影响力：★★★☆



哀悼日中的搜狐

新闻回顾： 2008年5月12日14时28分，我国四川省发生了里氏8级大地震。震中汶川地区几乎被夷为平地，接近10万同胞在地震中遇难，受灾人数超过千万。灾难发生之后，互联网最先做出反应。虽然在地震发生之后的几分钟之内，几乎所有移动通信陷入瘫痪，但很快，四川汶川发生大地震的新闻，就以文字、图片及网民上传的视频形式第一时间展示了这次地震的概貌。除门户网站之外，诸多社区网站也在第一时间提供了供网民交流的专题板块。每个人都通过互联网为帮助灾区贡献自己的力量，流传最广的有这样两个典型事例：一是女孩网上发帖助军用直升机成功空降汶川；二是“拯救军嫂王琢”行动，一名支援四川抗震前线的武警战士与身在四川江油已怀孕7个月的妻子失去联系，焦急之中在网上发帖寻亲，全国各地的不少网友见帖后通过各种手段发起寻找，最后终于在5月15日由江油警方找到王琢。在随后为遇难者哀悼的纪念日中，各大综合网站不仅首页全部变为黑白字体，其娱乐、游戏等频道也纷纷成为祭奠哀思的文字和图案，网络游戏也纷纷暂停运营，互联网上只剩黑白两色，以表达对四川汶川大地震遇难同胞的深切哀悼。同时网民还通过论坛、QQ群、短信传递灾情信息和灾区物资支援信息，为灾区捐资出力，诸多网站也和各个慈善机构携手，捐助现金和物资，将全国人民的力量空前地凝聚到一起。



哀悼日中的新华网



哀悼日中的新浪



记者点评：“我们不能选择灾难，但我们能选择面对灾难的方式。”这是汶川大地震中流传最广的一句话。灾难来临时的混乱难以避免，但互联网信息的即时和迅捷却在最大程度上消解了这种混乱。地震后的中国互联网表明，当灾难或危机降临，政府最需要动员民众时，当社会最需要各界凝聚力量时，当各系统运作最需要相互支持时，当民众最需要相关信息并彼此沟通关怀时，互联网是值得信赖并能发挥重要作用的传播平台。而且某种程度上具有“自我净化机制”，自发将不良的负面信息过滤，在这个信息公开、争论充分的虚拟公共领域中，理性压倒非理性，公益消灭了自私。更重要的是，经过这次灾难的考验，以年轻人为主体的互联网民众开始领悟到个人与集体的依存关系，以及个人身上所必须担负的社会责任，年轻一代一夜之间成长了起来。也许这是灾难之余，中国互联网民收获的最大财富。

7 最具商业争议的新闻：腾讯打击非正版QQ软件



庞升东认为彩虹QQ是否非法并不是由腾讯决定的

新闻回顾：2008年3月20日，多方关注的珊瑚虫版QQ侵权案在深圳南山区法院一审落下帷幕，被告人珊瑚虫QQ作者陈寿福被判定侵犯著作权罪，判处有期徒刑三年，并处罚金人民币120万元。值得注意的是，法院宣判时并没有认定陈寿福律师提供的“腾讯公司在官方网站提供珊瑚虫QQ下载”“腾讯公司邀请陈寿福参加官方QQ新版发布会并征询第三方开发接口意见”等证据，也未对律师的辩护做任何分析解释，陈寿福当场表示将会在法律规定期限内上诉，但终审依旧维持了一审判决，陈寿福为他的行为付出了代价。而珊瑚虫版QQ软件业已停止官方版本更新和下载，实际处于消亡状态。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★☆
影响力：★★★★

珊瑚虫虽然倒下，但腾讯并未就此停手。2008年11月7日，腾讯公司正式宣布，已向深圳福田区法院起诉15名涉嫌集体跳槽并违反员工竞业禁止义务的员工。腾讯随后在声明中称，最近一段时间“某公司”为了谋求便捷发展，不断对腾讯员工进行恶意挖角，导致腾讯商业机密流失。随后有消息透露“某公司”就是刚刚收到史玉柱巨额投资没多久，正迅猛发展的社区网站51.com。11月11日，51.com首次做出回应，称51.com将保护员工个人合法的劳动权益，考虑请律师替相关员工应诉，并保留反诉权利。11月14日下午，51.com新闻发言人透露，公司董事长庞升东准备介入此案“保护员工”。11月25日，腾讯开始强制用户卸载彩虹QQ，官方提供的理由是“系统存在非法QQ外挂”。用户若拒绝卸载，则将无法登录QQ服务器。同日，51.com承认制作彩虹QQ的“彩虹团队”是旗下员工，彩虹团队随后声明称“腾讯无权裁定彩虹非法”“无权利用垄断地位不经过用户同意胁持用户，更无权强迫用户卸载软件”。腾讯对此回应称，“居然有合法注册的企业从事外挂的制作，我们难以置信”。不过虽然双方态度坚决，但至今诉讼尚无进展。彩虹QQ是否会步珊瑚虫的后尘，目前尚不得而知。



珊瑚虫QQ制作者陈寿福，至今很多人坚信他无罪



马化腾对于借助QQ发财的人从来都不客气



记者点评：珊瑚虫和彩虹版QQ在实质上都属于同一类型的软件，因此腾讯在消灭了珊瑚虫之后，再对彩虹挥起大棒也很正常。值得注意的是，这一次彩虹QQ背后的支持者浮出了水面，没有像陈寿福背后的支持者一样“黑锅你来背，送死你也去”，51.com坚决维护员工的态度也让彩虹团队吃了一颗定心丸。不过维护归维护，珊瑚虫QQ、彩虹QQ是否非法是问题的关键。珊瑚虫倒下的罪名是陈寿福利用珊瑚虫软件进行了营利性活动——通过捆绑其他第三方公司插件的方式为自己敛财，并有可查实的收益。与珊瑚虫不同的是，彩虹版QQ一直没有进行明确的商业化，因此让陈寿福锒铛入狱的罪名并不能简单套用到彩虹头上。另一方面，腾讯打压彩虹QQ的主要罪名除了“侵犯软件知识产权”之外，还有“侵犯用户隐私”。外挂做到怎样的地步才算侵犯知识产权，这在业界至今没有定论，而且插件制作中规避源代码修改同样也能达到原有功能，因此“侵犯知识产权”的罪名不容易落实。至于“侵犯用户隐私”，彩虹QQ的显IP功能在腾讯QQ中同样也能实现，只不过区别是彩虹QQ是免费实现，而腾讯QQ需要付费才能实现这个功能，“免费侵犯而付费就不侵犯”的观点有些“五十步笑百步”。因此“保护用户隐私”也不应该是打压竞争对手的一种武器，彩虹软件是否非法，还需要法律来认定。

外挂和插件之所以具有如此多的使用者，根本原因在于它弥补了原有软件的功能缺陷，从这个角度说，它对于用户是有益的，如今的纷争只不过在于商业利益的归属和分成。如果参考MSNshell插件和MSN软件的合作先例，可看到这不是一个打不开的死结。因此纠纷双方应该更加大度一些，从用户利益角度出发，寻找双方都可接受的合作模式，完善软件的功能和服务，让用户享受更好的产品和服务，双方也都能获得更多收益，这才是解决问题的合理之道。

8 最不具执行力的新闻：网店的执照和收税

新闻回顾：2008年7月3日，北京市工商局在其官方网站公布了《电子商务监管意见》正式通告。根据管理意见，3种情况不需要办照或重新登记：已经有照的企业和个体工商户从事电子商务经营活动，且经营范围与登记注册的经营范围相一致的；取得信息产业部或市通信管理局颁发的互联网信息服务经营许可证或完成网站备案，并到工商行政管理部门领取了营业执照的电子商务经营者；在互联网上出售、置换自用物品，且不以营利为目的的个人。此外，在住宅楼内从事网店业务的，必须在业委会或居委会征得相关利益居民同意后开出证明，才予以登记注册。原已登记注册的企业或个体户，如果电子商务的经营范围超出了原有经营范围，需要办理变更登记。电子商务经营涉及烟酒等专项许可的，必须先取得相关部门审批。届时，工商、卫生、药监等部门将全面运用电子商务监控系统，对网上医药、保健、网上购物、广告、知识产权等网站进行重点巡查，网上无照经营、网上销售假货等12类行为将受处罚。此规定公布之后，在业界引起巨大争议，并有人担心如果此规定成为范例，引致国家对电子商务个人交易进行全面登记和征税，不但会严重打击中国电子商务行业发展，还有“与民争利”之嫌。

无独有偶，2008年10月末，同样在北京，国家税务总局下发的一份批文表示，个人通过网络收购玩家的虚拟货币，加价后向他人出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，应按照“财产转让所得”项目计算缴纳个人所得税，个人销售虚拟货币的财产原值为其收购网络虚拟货币所支付的价款和相关税费。对于个人不能提供有关财产原值凭证的，由主管税务机关核定其财产原值。11月10日，北京市地税局个税处首次披露了虚拟货币的征收细节，如果交易能提供收入证明的，以一次转让财产收入额减去财产原值和合理费用后的余额为应纳税所得额，适用20%的税率计算缴纳个人所得税，不能提供收入证明的按照交易全额的3%征收个税。

此举同样引发强烈争议。

爆炸力：★★★★
轰动力：★★★
影响力：★★★★



网店办照，听起来合理，却是一个麻烦到近乎不可能的任务



记者点评：电子商务和网络交易要不要管？这个问题的答案是毫无疑问的。但在这个没有争议的原则下，怎么管，谁来管，规则该如何确立，却是个更具实际意义的问题。电子商务的特点就是商流和物流分开，摆脱对于场地的限制，将信息流虚拟化扩大到无限范围。但“网店办照”的核心却是要用实际场地作为约束电子商务的要件之一，使得交易成本大大增加，扼杀了电子商务的一个优点。此外个人交易的“营利性”该如何认定，也没有一条清楚的规范，这使得任何交易者都可能被囊括在内，却又可能脱离这个范畴。而“虚拟货币征税”的想法则更有些过于先锋。虚拟物品和货币是否具有物权目前尚无统一的定论，虚拟货币交易更是互联网企业严厉打击的行为之一，北京地税局也明确回应对虚拟货币的征税并不代表这种交易就是合法行为。没有物权保障，也没有交易合法性的保障，这种行为却要被列入征税范围，听上去的确有些滑稽，因为征税对象的行为合法性和目的营利性被奇怪地分离开来。也就是说，依照这样的逻辑，贩毒分子在被依法逮捕并受到处罚的同时，他还应该为自己的营利性贩毒行为缴税……因此，如何将虚拟货币交易体系纳入正常交易管理渠道，才是首当其冲需要考虑的问题。另一方面，税收作为国家财政收入来源之一，不仅仅象征着公民承担的社会责任，也同样昭示着公民依法享有的权利。在纳税人的权益未能得到明确保障之前，先忙不迭征税，这种做法不符合税法的立法原则。所以两条新规定的出台成为“最没有执行力”的新闻也就毫不奇怪了。这两条新规则没有考虑立法对象的实际情况，也没有征求公众的实际意见。虽然有关管理部门勇为天下先，第一个吃螃蟹的精神可嘉，但这两条新规定需要在立法原则和操作细节上，再与公众多多进行听证讨论。

2008年值得我们记忆的行业大事绝不仅仅这么多，事实上有些影响更加深远的事情都没能进入我们的视线。不过盘点的意义并不在于把所有的事情完整的罗列，而是在于让我们在一年的末尾，不忘回头看看。我相信对于每个人来说，这一年都是难忘又意义重大的，但每个人的选择和感受可能都不尽相同。所以让我们在新年到来之际，找个安静的地方坐下，倒上一杯茶，静静回顾一下自己的2008，然后向它郑重地道一声别吧。

再见，我们的2008。

2009年网络：预测与猜想

■策划 本刊编辑部
执笔 林晓 冰河 烟圈 菁瓜 老金 远帆 Yami

挂灯笼贴窗花写对联，男孩儿跟在爷爷身后，屋里屋外忙着，嘴巴咧到了耳朵后边。他喜欢新年的热闹红火，也喜欢天南海北来做客的人们。这不，春联刚刚贴好，拜年的人就上门来了。不大的客厅里一下子就显得非常拥挤。来的都是些年青人，和爷爷聊得很开心。

“来，孩子，这些大哥哥大姐姐可都是网络里的牛人哦。”爷爷指指众人，“这位是电脑杂志的网络部分编辑，那个人是搞网络技术的，旁边的人是做网络游戏的，旁旁边的那位是一个网站的站长，短发喝水的那个专门在网上拍砖……”说得大家脸红，纷纷道：“老爷子您就别给我们安头衔了。我们只是在网上泡的时间比较多，熟悉网络而已。今儿大家能聚到一起聊聊网络，难得。”

“聊网络？”男孩儿眼睛一亮，去年他可是从网络上学到了不少知识，“网络的什么呢？”

“总结网络的2008年，猜想网络的2009年。”编辑姐姐三句话不离老本行，“这很重要！”

“抢沙发！”游戏从业者和拍砖手异口同声道。

“禁止灌纯净水。”站长轻蔑道，“发言少于200字关小黑屋。”

众人面面相觑。还是技术派先清清嗓子，郑重发言。

2009年网络技术篇：世界在你身边

信息产业部改组为工业与信息化部，电信运营商“六合三”重组，TD-SCDMA网络试商用放号，奥运会无线通信服务广受好评，CMMB手机电视成功应用等，这些发生在行业上游的变化看似离我们的生活十分遥远，但却像是无声的洪流，终有一天会席卷整个互联网。2009年，网络技术也许会出现以下大事：



- 移动通信全面进入3G，工信部发放3G牌照，中国移动TD-SCDMA网络扩展到全国各主要城市，中国电信C网升级至CDMA EVDO，中国联通上马WCDMA网络
- 各主要运营商在上马3G网络时，会一步到位同时支持号称3.5G的HSDPA/HSUPA技术，无线上网带宽有望超过ADSL和有线宽带
- Wi-Fi技术破冰而出，各主要运营商将先后推出支持Wi-Fi的双模手机和数据卡
- 手机电视暗流涌动，CMMB继续拓展市场，广电总局加强对移动多媒体广播的内容监管，没准顺手又掐了一把网络视频的脖子
- 谷歌Android和苹果iPhone双双进入中国，用户可以用手机更加便利、迅速地访问互联网内容，首先被用户接受的应用也许就是基于无线技术的SNS（社交网络）服务
- 继3G技术之后，下一代移动通信技术LTE（又称3.9G）快速发展，2009年样机通过实验室测试
- “无线城市”继续走红，国内部分城市将建设基于Wi-Fi或者TD-SCDMA技术的城域无线网络，交通监控、安全监控、政府信息发布等大量应用将基于无线城市规划开展
- 有线电视网在经过数字化改造之后，已经具备传输宽带数据和实现与用户交互的能力，配上一个机顶盒就能通过电视上网，也许微软的“维纳斯”计划会就此复活
- 互联网将抛出下一个吸引眼球的概念，也许会叫做Web 8.0或别的什么更酷的名字，但在这个概念下面装的是什么呢？是应用软件网络化，还是基于用户行为识别技术的信息定制化？也许有一天，你打开网络看到的全是自己爱看的东西，不爱看的东西你根本看不到？
- 以上预测可能因为全球金融危机的持续发展而全部作废。

总的来看，2009年最重要的一个趋势就是移动互联网。手机服务和互联网结合，互联网应用向手机移植，已成为了一种不可阻挡的趋势。移动互联网的触角会真正延伸到每个人的掌心里，每个人都可随时、随地、随心所欲地访问互联网资源、3G和Wi-Fi，也许会成为这一发展趋势中的两个助推器。



3G的今生来世

3G是第三代移动通信技术的简称，相对于原来的第二代通信技术GSM和CDMA，3G网络可以提供更高的网络带宽，从而为多媒体服务和宽带服务奠定基础，国际电联核准通过的3G制式共有6种，其中3种主流技术就是大家耳熟能详的WCDMA、CDMA2000和中国提出并大力推广的TD-SCDMA。

早在2000年前后，那还是上一轮网络高科技泡沫如火如荼时，3G技术就已成了通信领域光芒万丈的一颗明星，欧洲运营商纷纷砸下巨资购买3G牌照，英国3G牌照拍卖总价353亿美元，德国更高达460亿美元，欧洲政府赚得盆满钵满，各大运营商的CEO也豪情满怀，大有跑步进入共产主义之势。可那个时候，中国自有知识产权的TD-SCDMA还只是一纸标准，连样机也没造出来，中国政府按兵不动，等待TD成熟，这一等，就是8年。

欧洲各大运营商没想到的是，网络泡沫的破灭来得那么快那么直接，寒冬时节的运营商，刚刚付出了竞拍牌照的巨额开支，手头哪还有余钱建设3G网络，一些北欧的小运营商甚至公开宣布放弃牌照，“我不要了！求求你收回去吧！”3G的发展一夜之间停滞了，史称“电信业的冬天”。

与此同时，中国的TD-SCDMA则在缓慢前行，2000年TD成为国际标准，两年后，TD系统才打通第一个电话，4年后，才推出第一台商用手机，6年后，信产部才宣布TD-SCDMA为我国通信行业标准，组织三大运营商在保定、青岛和厦门进行规模组网实验。一转眼，8年了，国际电信业经历了一个经济周期，走入又走出低谷，全球80%的运营商都已部署了WCDMA网络和WCDMA的3.5G升级版本HSDPA技术。而在国内，TD-SCDMA终于姗姗来迟，2008年4月1日愚人节正式开始试商用放号，2008年4月28日，中国移动携三星公司宣布向奥组委赠送1万5千部手机和USIM卡，在奥运会上提供3G服务。

虽然TD-SCDMA试商用之后，用户普遍反映手机待机时间短、死机频繁、菜单反应慢、品牌和外形较差，网络覆盖也不尽如人意，但中国政府推广TD的决心和意志不会动摇，继中国移动第一批10个省市之后，第二批28个省市将继续建设TD网络，加快TD商用进程。

然而真正改变移动通信产业局面的，不仅仅是TD-SCDMA技术的成熟，电信重组和国际金融风暴也助了一臂之力。2008年11月25日，在第9届中国无线移动通信国际高峰论坛上，工信部副部长奚国华发言表示，通信业要加大投资力度，刺激老百姓消费，在投资拉动和扩大内需方面发挥积极作用，当前发放3G牌照的时机已经成熟。

2009年，也许老百姓马上就会看到，恐怕也是唯一能彻底改变通信和网络局面的大事，就是3G牌照的发放。中国联通获得WCDMA、中国电信获得CDMA EVDO，中国移动获得TD-SCDMA已成定局，移动通信马上就会成为三大巨头相互搏杀的生死场。对普通用户来说，则是一次手机业务的升级换代，在三大运营商的竞争推动下，手机上网会更快更便利。在网络侧，3G网络的传输带宽可达384kbps甚至更高，已可和常用的ADSL相比拟；在终端侧，苹果的iPhone，谷歌的Android都已瞄准了“互联网手机”这一闪闪发光的概念。一切都是那么水到渠成，此时此刻，也许只有一个暗念让我们恐惧，3G在中国踏出的第一步，会不会随着金融危机的发展重蹈欧洲覆辙，温故而知新，中国的电信业，也将走上冬天吗？



市场上的3G手机



电信运营商“六合三”重组之后，互联网将受到什么影响？



Wi-Fi技术破冰而出？

Wi-Fi并不是什么新技术，严格来说，Wi-Fi也不是一项技术，而是由IETF（互联网工程任务组）制定的一系列通信标准，统称802.11协议族，在这个编号下，有802.11a、802.11b、802.11g、802.11n等一系列技术标准，IETF撰写这一系列标准的初衷，是为了设计一种在中近距离下通过无线传送以太网数据的系统，因此最初称作WLAN，中文译作无线局域网，也叫Wi-Fi，是Wireless Fidelity的缩写。

Wi-Fi和WiMAX师出同门，一个编号是802.11，另一个编号是802.16，IETF编写这两个系列的标准，其目标无非是想在电信市场分一杯羹。通俗说，就是IT厂商们在互联网市场拼得头破血流，相互竞争搞到利润只有一点点，穷极欲死，忽然转头看到电信设备商们坐享丰厚的利润，食有鱼出有车好不风光，眼红之下，就集体写出几个标准来，打算借机进入电信设备市场。

然而，Wi-Fi和WiMAX的发展并不顺利，一方面是由于这些通信制式都使用了公用频段，它们能使用的频率资源稀缺，而且也不受保护，自然难以发展。反观2G、3G技术所使用的频段，都是国家授权卖给电信运营商，享受保护；另一方面，Wi-Fi与WiMAX网络缺乏运营管理能力，而电信设备则有发达的网管、计费和业务控制手段；第三点，Wi-Fi和WiMAX技术各有缺陷，都无法支持用户高速移动和切换。

最后，Wi-Fi和WiMAX这一对难兄难弟在中国双双惨遭阻击，Wi-Fi自身安全性存在问题，对此IETF有一套解决办法称作802.11i，中国也有一套解决办法称作WAPI，国际上不接纳中国的解决办法。“我们不带你玩”，中国一怒之下宣布WAPI是国家标准，你们不按我的标准来，那就谁也别在中国玩！在我们身边，很多网友家里都添购了无线AP或无线路由器，其实都是基于Wi-Fi标准，不符合国家

规范的产品！

花开两朵，再表WiMAX。WiMAX自身技术先进，又千辛万苦打入了3G阵营，成为第6个国际电联核准通过的3G制式。但也恰恰因为WiMAX和中国的TD-SCDMA之间构成竞争关系，因而在中国境内遭到封杀，工信部无线电管理局副局长谢飞波就曾经指出，WiMAX（802.16e）没有经过中国通信标准委员会的审定，不能作为中国的国家标准，不能在中国使用！

长期以来，Wi-Fi始终未能全面打入电信市场，这一趋势也许在2009年会有所改变。一方面，中国移动在奥运会期间成功运营了基于Wi-Fi和WAPI两套制式的WLAN网络，提供了无线上网和即拍即传服务，表明Wi-Fi技术已可大规模组网；另一方面，电信重组完成后，中国电信就开始秘密谋划开发支持Wi-Fi和CDMA的双模手机，这种手机在有Wi-Fi覆盖的地区可使用Wi-Fi，享受高达54Mbps的传输带宽，而在没有Wi-Fi覆盖的地区则可使用CDMA网络。2009年这种手机有望面世，为用户带来更宽上网体验的同时，也为Wi-Fi破冰而出打响了第一枪。



移动多媒体电视，概念不算新奇，一旦普及却将带来生活方式的又一改变

“总之移动互联网将彻底改变我们的通信方式和网络面貌，网络将成为普罗大众生活的必需品。”技术派挥舞大手，做了个坚定的手势，“这是大势所趋。”

“那还将会给民众生活带来哪些改变呢？”爷爷问。

“我知道我知道，”男孩儿抢着说，“我可以在网上买玩具和好吃的！”

“网络购物已经是平常之事了。其实最重要的改变，是来自精神面貌上的。”论坛管理者点点自己的头，“这里改变了，才能决定行为是正确的。”

2009年网民行为篇：理性在成长



刚过去的2008年无论对于中国网民还是中国政府来说都是不平常的一年，不仅仅是因为在中国这个大概念下我们一起经历了雪灾、火炬风波、地震、奥运会这一系列国人共同的精神洗礼，更因为在这一年里，在这一连串的事件中，网民和政府之间，从陌生到熟悉，从隔阂到了解，从猜疑到同心协力，从统治和被统治到监督与被监督，一步一步共同探索着网络时代人民参政议政的新模式。

其实这一趋势2007年就初见端倪。沸沸扬扬的华南虎事件第一次展示了中国网民的力量，这一事件不同于以往的人肉搜索或是其他被称之为网络暴力的网民群体狂欢。面对层层政府机关的“权威”保证，网民们经过不懈努力，华南虎骗局终于在2008年水落石出。如果在寻常的年份里，周正龙被拘的消息也许会引起网民击掌相庆，然而在波折不断的2008年，当这件事情的最终结果公之于众，很快便被淹没在众多更为影响深远的网络话题之中。

在2008年之前，网民和政府相关机构的关系，虽然谈不上彼此敌对，却也绝对算不得善意。政府公信力的缺失，网络信息的良莠不齐是双方缺乏信任感和彼此戒备心严重的主要原因。这种情绪在今年贵州发生的瓮安事件上尤其明显：事情刚一发生，不了解实情的网民条件反射似的将矛头指向政府，与此同时政府有关部门也条件反射似的在网络中封锁相关话题。然而一旦信息公开，讨论不受限制之后，了解了越来越多真相的网民逐渐改变自己的观点，政府相关部门也因此不再那么戒备森严，反而促使了瓮安事件的平息。



神七发射，北京奥运，网络上第一时间报道。网媒与传统媒体的工作方式越来越接近

如果说2008年初南方大雪灾中政府和网民还维持着传统的各行其是极少交集的疏离状态，那么2008年3、4月间由于拉萨暴乱而引起的奥运火炬海外传递风波中，这种表面上的疏离之下则是双方密切的互动和配合，并由此开启了中国网民参政议政的新纪元。

2008年3.14事件中，面对海外媒体的恶意歪曲和中伤，中国政府陷入百口莫辩的尴尬境地。正是在这种极端困难和孤立的局势下，是刚刚在华南虎照事件中磨练了眼力的中国网民率先发现CNN、BBC等海外媒体的破绽，并在世界范围内予以揭批和质疑。网民自发建立的Anti-cnn.com网站迅速成为发布事实真相最为有力的消息源，大批中国网民登录西方媒体网站，发布真实的照片视频，并在海外引起巨大反响，许多外国人一觉醒来突然发现中国政府其实在网民中拥有极高的支持率。

这是网民第一次站在同一阵线上一致对外，政府高层通过这一次事件见证到网民的力量。更重要的是，网民们澎湃的爱国热情、睿智机警的斗争方式，也令政府充分认识到网民在政治活动中的正面意义。外交部的一次新闻发布会上，外交部发言人充分肯定了网民们的行动，并将之作为中国民意的证明，政府高层首次正面肯定了网络中网民的行为。

随之而来的奥运火炬海外传递过程中，网民们发起的护圣火运动，更是在对抗藏独势力干扰的过程中展现当代网民的爱国热情。80后这个此前代表着绝大多数网民却又充满着贬义的名词令人刮目相看，一夜之间变成民族中坚力量和未来希望的代名词。在圣火传递过程中，国内网民发起的捐红旗运动也使火炬所到之处五星红旗汇成海洋，这期间经过虽然坎坷，却振奋人心。

也就是在这一系列的风波中，政府完成了对网民的判断：网民们所表现出来的客观、冷静、机智和良好的协调组织能力，都说明这一支力量将逐渐在中国的政治舞台上扮演越来越重要的角色。


火炬传递中诞生的这个网站，继续它反西方传媒不实报道的宗旨，在网络中战斗着

然而这还只是一次单方面的进步。和网民的热情相比较而言，政府方面一贯表现都是沉稳而不动声色的。至少直到瓮安事件之前，网民们并没有明显感受到平静表面下引人注意的改变。

2008年汶川大地震，网民和普通中国老百姓最清晰的感受之一就是政府突然透明了：及时的新闻通报，全面的深入报道，志愿者们在灾区的畅行无阻，政府与民间救助者同舟共济众志成城参与救灾。一个网民在网络上发布的信息让救灾部队找到了空降汶川的着陆点，救灾帐篷出现在高档小区引发对捐赠物品的大监督，志愿者的招募帖子被到处转载……网民的力量在抗震救灾中无所不在。

实际上，政府改变的信号发生在此前的一个月里。就在胶济线火车相撞事故之后，在婴儿传染病之后，在政府信息公开条例之前的几天，中央电视台开始直言不讳地对相关当事人进行严厉批评，其中许多论调都来自于网络。如果关心过中央台新闻频道，就会发现2008年以来，在许多政治评论节目中，网民关心的事情都已逐渐成为每期节目的主题。在这些节目里，主持人往往会先介绍网络上被热议的话题，然后与政府相关部门领导及这一领域的专家同时做连线采访，回应网民的质疑，解释相关规定，从而达到一种间接的网民和政府之间的沟通。

另一具有象征意义的事件则是2008年6月胡锦涛总书记在人民网与网民聊天，提到他的电脑收藏夹里有几个重要网站是经常光顾的，人民网强国论坛也在其中。这一表态极大激发了网民们的从政热情，人们第一次意识到，中南海的围墙其实并没有阻隔和最高领导人的连接沟通。

几个月后，人民网又推出胡锦涛和温家宝粉丝团，更令网民们感到惊喜。亲民、平和、娱乐化的领导人一改以往的形象，成为网民心目中可与之交流沟通的真人。

真正具有划时代意义的举动则出现在此前不久的新医改方案讨论稿征集意见中。尽管此前已有过不少类似的讨论稿网络征集意见的活动，但网民们却并不很踊跃。也许是对政府是否会真的采纳自己的意见存有疑虑，也许是不关心这类政务，也许是政府真的只是走走过场，以至于很多政策实施后网民才开始在网络上抱怨。这其中，既有揭发某地官员仗势欺人的无耻行为，也有为小学生向过往车辆敬礼的辩护，发掘真相，讨论事实，以求达到互相理解，彼此呼应的良性互动





从地震发生到灾后重建，互联网都及时跟进

这一次，新医改方案却引起网民空前的关注。网民们的畅所欲言、出谋划策、针砭时弊更是令人耳目一新、酣畅淋漓。更为令人鼓舞的则是相关部门很快对网民们的意见作出回应，并表示将会根据网民们的意见对医改方案进行修改。

网民也是公民，两年前北京市民还抱怨出租涨价没有人去听证会反对，而如今，在医疗改革这样的重大民生议题上，人民的力量已经开始发挥自己的作用了。

正是有了2008年这样一个不同寻常又超乎想象的开始，我们有理由相信，在2009年里，网民与政府的互动将会更加深入，网民们参政议政的热情也会更加高涨。但更重要的是，网民也许将在中国政治格局中扮演更加重要的角色。

曾经有外国学者评价：文革时农村高音喇叭的普及对于中央政策实施和深入贯彻起到不可忽视的作用。正是这些高音喇叭使得改革开放的理念能迅速传达到最基层的每一个公民中。在信息发达的网络社会，互联网的普及和发展也将会起到类似于高音喇叭的作用。


人民网的强国论坛享誉天下

在网络普及的今天，每一个网民都可通过网络了解更多政治经济相关政策的草拟发布实施情况，并在这一过程中发表自己的意见，绕过许许多多的行政关卡，用最直接的方法表达意见。网民们可通过人民网的领导人个人网页给领导人们留言，在发改委网站上更多的则是对即将发布的政策征集意见的窗口，中央各个部门都有专人在网络上搜寻有价值的意见建议汇总报告。

网络舆论对政府部门和政府官员的监督功能将越来越大。无所不在的网络将更加无所不在地成为监督工具，无论是以权谋私还是不合理的社会现象都会得到及时揭露与整改。但只有网民和政府彼此信任，才能使网络的监督功能真正发挥作用。民众与最高领导人的直接交流，无论这种交流是隐性还是显性的，都将促成中国社会形成一种以网络为核心的新民主格局。

信息公开、网络普及、相互信任，在这样三个基本条件已经达成的今天，我们有理由相信，在2009年的互联网上，网民所能做的事情将有很多。

“就是说，”男孩儿竭力想搞明白菁瓜口里的那些名词，“我可以在网上说奥数班根本就该取缔？”

“孺子可教。”另一位编辑阿姨拍拍男孩儿的头，赞赏道。“不过，网民行为里的娱乐性还是不少的，找乐子可是人的天性。什么打酱油、俯卧撑、雷、囧，都是网民的发明创造。”

“这个我知道，最近特火的网络用词是‘山寨’！”男孩像在上课抢答问题样跳起来说。

“恩，说到‘山寨’，正好前两天听了一个讲座。”美女编辑笑，“写了个小文章给大家看。”

2009年网络话题篇：山寨与账客



山寨和土豆拯救世界

“山寨”这个词在今天已经扩展了含义，是“仿造、地下、逃避政府管理”，同时又是“快速化、平民化、价格低廉”，还真有点继承水泊梁山好汉风风火火闯九州的精神，让人不得不佩服广东人创造语汇的能力。“山寨”在IT行业中，最早指“小型、小规模”的“地下工厂”，生产的东西不是盗版、克隆就是仿制，有种上不了台面的感觉。但山寨产品以其强悍的生命力，依靠极低的成本模仿主流品牌产品的外观或功能，并加以创新，最终在外观、功能、价格等方面全面超越其仿版的产品。


左看右看，这款山寨手机模样挺“俊”

笔者最早接触山寨手机，是在苹果手机推出后不久，同事就拿着一款“桔子”炫耀，我脑海里只有一个词“绝了”。然后就是朋友在网上极力推荐自己那款“月黑风高杀人绑票”必备山寨机，除了便宜，它还有一个好玩得很的变声功能。紧接着，周围很多人的手机全都拉杆子上了山寨，只有我因为使用的是CDMA暂时还上不了山。很快，山寨这个词就打破了手机的束缚，扩展到数码相机、鼠标、键盘等方方面面，甚至成为一种流行文化的象征。如今，网络上各种各样的东西都有山寨版：山寨版明星、山寨版“神七”，山寨版“鸟巢”，山寨版的《红楼梦》甚至火过新版《红楼梦》。有人称山寨文化是“师夷长技以制夷的炮火”，是“草根创新、群众智慧的烙印，是当之无愧的中国式山寨”。



山寨搜索引擎的“娱乐”精神更多一些

有了山寨，就不能不想到“招安”，随着国家监管的放开，不少山寨厂商弃暗投明“改邪归正”，推出自己的品牌。一些高端企业也眼馋起山寨路线，威盛电子联合微软成立“开放式超移动产业策略联盟”，为下游伙伴提供低功耗硬件平台和Windows操作系统，可以说就是想扯旗做山寨大王。采用威盛方案的”山寨“笔记本已经上市，配备威盛C7M处理器及120GB硬盘的机型售价约为2600元，虽然与1000多的“正版山寨”相比贵了一点，但名家出品还是值得期待。

这股山寨文化风不仅吹进了大企业，也吹向被华尔街风暴弄得寒意凛然的世界。有经济专家指出，尽管由于受到世界性经济危机的影响，中国很多中小企业纷纷倒闭，但山寨机却是供销两旺，从国内走向国际，除发展中国家和新兴市场，就连欧洲和美国也对此青睐有加。专家称之符合经济学上的“土豆效应”：即在经济危机时，便宜的土豆不但比贵的面包卖得好，而且还有涨价的可能，因为土豆不只可以做菜，还能充饥。当然了，山寨产品除了便宜，还挺好用，挺时髦，这在大家钱包缩水的时刻不啻为良好的选择。同时，中国其他的廉价产品制造业也受到欢迎。这种稳定的需求，可以帮助中国较好地应对全球经济危机，而中国经济的稳定，对整个世界经济的稳定至关重要。从这个角度来说，山寨和土豆可能会在2009年成为拯救世界的力量。

博客已死，账客正火

当一款衣服满大街都是的时候，就是它快退出江湖的时刻了，当博客满地开花时，就是它发展空间萎缩的时刻了。说博客死了有点不确切，应该说，以个人空间存在的博客并没有死，而是成为跟吃饭上网聊天打游戏一样很普通的东西，死去的是想靠博客赚钱的想法，因为博客始终没有寻找到经济增长点，特别是在这个经济的寒冬。

现在另一种实用的“客”正在流行，那就是“账客”。简单说，“账客”就是拥有网络账本的人。账客多为收入状况不错，且开销较大的年轻一族。他们缺少理财经验，却又渴望丢弃“月光族”的帽子，开源节流，实现自己的财务自由。网上账本新鲜、时尚、便捷，刚好迎合了年轻人的理财需求，成为许多人推崇的理财工具。中国账客网首页有这么一段话：“你不理财，财不理你！把握你的金钱，勒紧你的钱包！理财从记账开始，记账就从今天开始！”很多原本以“月光”为常态，以透支为时尚的新新人类，被经济危机吓得开始捏紧荷包，学起了记账理财。

某账客网站上的记录页面，账客们发言踊跃

一位叫燕子的网友在账客中这样写道：“我花钱从来是没有节制，可说是月光族，从不知道自己每个月花费多少钱。记了6天的消费记录，惊讶地看到花出去的钱如流水一般。记账能对自己的收支作出分析，了解哪些支出是必需的，哪些支出是可有可无的，从而让自己能学会理财。”这些想法，应该是很多账客的共同心声。

现在，出名的理财记账网站有50多家，基本的形象都很朴素，提供的服务也很实用。比如钱包网，除了提供记账功能，记录日常生活开销，衣食住行分门别类，账目可以公开也可隐藏；也能提供筹划功能，也就是分类、单项统计，做出柱状图和饼状图，帮助账客看看钱到底花在哪里；更能提供交流，让“账客”们来分享、讨论挣钱、花钱的经历。

说到底，在金融风暴席卷全球，经济危机即将到来的今天，尽管我们的生活“回头看，忆往昔，有是非，有悲喜”，转过头来一看，“心头最爱，还是米和盐”。

“我记账总是记不清楚……”刚刚进门的自由撰稿人擦擦头上的汗，“月光族，要没有淘宝买便宜货就惨了。”

说到淘宝，众人都笑了。几个吃穿用都靠网络供应的女人更是立刻分享起购物经验来。拍砖手却说：“电子商务的2009年，不乐观啊不乐观！”这家伙，泼冷水是专长。

2009年网络经济篇：IT经济的非专业展望



信息科技（Information Technology，简称IT）对中国经济的影响起于上世纪90年代中期。如果说解放后以工业体系为重点的建设和80年代以农业改革为重点的建设为中国的社会经济打造了健全牢固的基础，那么以信息科技为重点的IT产业建设则带动了近十年来中国经济的整体腾飞。南方珠三角和江浙沿海一带的代工行业逐渐从低科技含量的服装、玩具等加工行业转向电子产品的加工和制造，北方通过互联网服务行业开始向知识经济的升级，长三角近年来则借助高精密电子加工业和网络游戏产业寻找到自己在中国信息产业经济中的位置。可以说如今的中国社会经济已形成以信息产业技术为核心的知识经济产业链，IT行业的每一点进步，都会对中国社会的整体经济产生深远影响。信息和通讯技术，特别是通过国际互联网进行的电子商务，正在改变我们每一个人的日常生活，也在改变生产方式。毫不夸张地说，信息产业和电子商务是人类历史上发明蒸汽机以来最重要的技术革新。这个变革对整个世界经济的格局以及产业的组合，我们的日常生活将产生极大的影响，时至今日，我们的所感所知也只不过是这个产业新动力暴露出的冰山一角而已。


作为电子商务领军的阿里巴巴，更能体会到“寒冬”的滋味

不过就在2008年，中国乃至世界的经济整体都遭遇到巨大的震荡，由美国金融危机引发的经济萧条在年末席卷全球，中国也未能在其中独善其身。虽然危机没有欧美国家表现得那么严重，但中国政府同样未雨绸缪，宣布投放40 000亿人民币的资金以刺激经济，削弱国外资金和需求不济的影响。信息产业作为已渗透到整个国民经济体系中的重要经济链条，同样也面临着巨大的风险与机遇。我们不妨从行业中几个业已展现出转型趋势，同时又是行业重点发展方向的环节进行一些粗略分析，尝试探寻2009年整个产业可能经历的一些变革。

面临不景气的经济形势，削减支出、增加收入无疑是企业和个人首先想到的对策。IT产业在整个经济体系中得以迅速崛起，其中一个重要因素就是信息科技给全行业带来信息交流和交易的便利，使得信息传播的覆盖面和速度得以最大化，大大提高产业链各个环节的效率。可见的例子如电子邮件和即时通讯软件已基本取代传统的信件和电报，让电话在信息传播体系中的地位也下降不少，因此IT技术体现出的最大效力就在于对信息流的影响。这个影响无论是对于企业还是个人，都表现为商流的流转速度远远高于物流，



松鼠会——让科学流行起来

2008年获得“德国之声”全球博客大赛最佳博客公众奖的是一个叫“科学松鼠会”（www.songshuhui.net）的组织，这是一个科学写作团体，松鼠之名是取磕开科学坚果的意思，他们的口号是“让科学变得流行起来！”立志要让科学变得好玩，从细菌世界到远古恐龙，从玫瑰花到核弹，包罗万象的内容几乎涵盖了科学的各个角度，而且每篇文章都很生动有趣，当然也很严谨，没有科学背景的读者也能被吸引得看下去。他们的新书《当彩色的声音尝起来是甜的》由完全和科学无关的梁文道和连岳做的序，还在自己的博客上对他们进行了推荐。


松鼠会的logo

都说80后崇尚个性，90后是非主流，但不管怎样，不管是社会还是网络，都会随着他们的长大悄悄改变，以前我们根本不会想到，科学也能这么好玩，但是他们做到了。而科学松鼠会的火爆也说明其实热爱科学的人很多，是那些艰涩的概念，生硬的文字打消了大家的热情，科学网也改变了以往的风格，邀请了很多科学家来开博客。也许，以后在我们填写个人爱好的时候，除了看电影、玩游戏、还会多一个“玩科学”，如果对什么问题有疑惑，也可以到科学家的博客对话。

煎蛋——笑话也要有技术含量

不管是赵本山还是《武林外传》，很多笑料其实都来源于网络，很少上网的人笑得前仰后合，经常泡在网上的人可能会觉得这笑话太老了。现在网络对娱乐的要求是越来越高，大家的笑点也越来越高，以前火爆一时的八目妖现在也没了动静。不过有一个叫煎蛋（www.jandan.net）的网站，他们由50个人组成，在国外的网络上跟人肉机器人一样四处搜刮新鲜、有趣的图片和信息，从让你想也想不到的疯狂设计到猫怎么洗澡才能不抓狂，内容包罗万象，但绝对都是让你过目不忘或瞠目结舌的东西。




煎蛋的同学们兴趣广泛，从月球土地产权到地球动物保护都关注

成年人手机里的段子在我们看来实在是小儿科，周星驰的无厘头才是正道，但纯粹的恶搞也渐渐会让人失去兴趣，有技术含量的幽默才能长盛不衰，如果没有一点天文、地理、IT的常识，可能在别人发笑的时候还不知道怎么回事呢！年轻人的素质越来越高，懂得也越来越多，以后的网络，想引起别人的兴趣可不是件容易的事。新奇、好玩，看似无聊无用却隐含价值的信息，才能算是娱乐中的精品，除了煎蛋，以后可能会出现更多的煮蛋、炒蛋吧！

在中国这样一个幅员辽阔、物产丰富的国家体现得尤为明显，最好的实例就是如淘宝、卓越、当当、阿里巴巴这样的C2C、B2C和B2B电子商务交易网站的产生和发展。在经济不景气的背景下，电子商务提升商流的效率，降低交易成本的作用会显得更加突出。因此2009年，中国电子商务平台的竞争将会面临前所未有的机遇和竞争，事实上从目前的发展情况也已经可以略见一斑。除了腾讯早已投入巨资打造拍拍网交易平台之外，另一个中国互联网巨头百度也已推出自己的电子商务交易平台“有啊”，并取得不错的开业成绩，李彦宏的百度与马云的淘宝网在2008年10月闹出的口水仗也体现了这个领域的汹涌暗流。相信2009年个人电子商务交易平台的竞争将进入一个白热化阶段，这种竞争将远远超越早年卓越、当当、8848的小打小闹，因为如今进入这块领域的企业都有国外上市的背景，在资金、管理和规模上都与早年的企业不可同日而语。当然对于消费者来说，这种竞争意味着更多的便利和更少的交易成本，对于大家平安渡过经济萧条的寒冬无疑是救命的良药。在企业电子商务平台方面，阿里巴巴仍旧是国内市场的领先者，只是在市场不景气，需求更加分散和多样化的条件下，相信会有更有专业方向性的交易平台出现，对于早已投入此方向竞争的慧聪等专业企业交易网站来说，也不失是一个机遇。





这两个雷同的网站谁能活下去并能活得好？

在信息流的速度和容量变得更加巨大的同时，对信息流的规整和过滤也将成为一个焦点。2008年一些风波中暴露出的问题，说明互联网信息的整顿和规范也势在必行。最显著的一个例子就在于年末发生的“百度关键词竞价排名”风波，这是一个典型的控制信息流传播影响商流的例子。同样，淘宝对于百度低调进入个人电子商务交易平台的举动会产生如此剧烈的反弹，根源也在于对于百度这种控制信息流能力的恐惧。因此，对于互联网信息传播机制的规范和管理，将成为2009年国家有关管理部门的重点关注地区，同样也会给整个行业带来巨大的影响。至于这种影响将以怎样的面目表现出来，则要看具体规范机制的落实。

2008年中国电信行业向3G时代的转型是全社会关注的焦点。作为互联网行业以及全行业高效有序运行的基础，电信系统的更新带来的影响几乎决定了很长一段时期国家的核心竞争力。也正是由于这个原因，信息产业部改组之后，国产的TD通信标准还是迈出了商用化的步伐。速度更快、容量更大、运行更稳定的新3G系统将给国内的手机制造业和互联网行业带来巨大推动，大唐、华为、TCL这些民族企业能否抓住电信升级的机遇进一步振兴，2009年将可以看出一个最初的走势。

另一个IT行业的焦点领域是以网络游戏为代表的互联网娱乐和服务业。网络游戏所蕴含的巨大商业利益和社会效应无需多言，2009年中国网络游戏行业仍将是一个竞争激烈的领域，但业已稳定的消费者市场和萎靡的海外风险投资将会让整个市场基本保持现有态势，突破口将在网页游戏和手机游戏两方面表现出来。网页游戏的潜力在2008年已经崭露头角，随着竞争的加剧和投入力度的增大，相信将会有更丰富的内容出现，渗透到个人互联网日常娱乐消费的每一个环节，在受众人群、盈利模式上都会有新发展。而手机游戏早已被关注多年，如今电信系统平台向3G升级换代，这给手机游戏的消费和的空间。如果2009年以国产TD标准为基础的3G平台基建能完成基本架构，那么相信2009年的手机游戏将会是一个造就新传奇的新领域。

仅仅看这个选项页面，你能判断得出这是淘宝、拍拍或者百度“有啊”吗？

“不管怎么说，网络游戏总是能赚钱的吧？”编辑MM是个乐天派，“经济形势越不好，玩游戏的人就会越多啊。上个世纪初经济大萧条的时候，好莱坞就得到了快速发展。”

“终于该我发言了。”游戏从业者赶紧插话，“游戏是吧，前景也难预测呢。”

2009年网络发疯篇：呼呼啦啦的网络游戏



你疯了吗？

关于网瘾终于有了“科学”的标准定论：根据此标准，网络成瘾的症状标准为长期、反复使用网络，使用网络的目的不是为了学习和工作或不利于自己的学习和工作。《标准》共具体列举了5条上网成瘾的诊断标准，包括不断增加使用网络的时间、难以把握使用网络的度、固执使用网络造成危害性后果、因使用网络放弃社交活动等。《标准》显示，只要符合5条标准中的其中1条，就有可能被认定上网成瘾。

于是我们的问候语将改为：你疯了吗？你神经了吗？你成瘾了吗？或许你我都没疯，但我们知道，有人的确疯了。

如今，只要有人上网的地方就一定有玩游戏的。大多数人还是很理智地以Alt+Tab背着领导玩联众的《斗地主》或《四国军旗》。一旦有人来办事，定能拉着驴脸说：“不知道，我怎么知道，你问他呀！”来办事的人心里一定在嘀咕：这人，神经病吧？

在大中型城市，网吧已严格按照要求和标准经营，但你不能拒绝18岁以上的人“疯狂”。刚毕业的年轻人聚集在网吧完成“燃烧”的副本任务，并且按照公会老大的规定必须在指定网吧，规定时间内登录，刷上一夜，还不准许回家单

2009年
阅网必读

燕窝与吐司——网络时代活雷锋

Web 2.0的时代，生活资讯是越来越发达，以前去陌生的地方吃饭要靠运气才知道值不值，现在有了大众点评网、饭统网，去之前看看大家的评价，再看看地图的详细线路，一切都省事了。不过生活不仅仅只是吃饭，现在出了一家燕窝网（www.yanwoo.cn），它能给你提供家门口一公里的各种信息，从餐厅到超市，从理发馆到菜市场，从医院到健身房再到服装店……所有的服务全部被一网打尽，坐在家里，看看大家怎么说，心里就有了谱。随着网络技术的发达，以社区为中心的网络服务应该也会越来越多。个体的力量是有限的，群众的力量是无穷的，Web 2.0以前是大家贡献信息，现在开始贡献服务了。这样的网站越多，网民的受益就越多，被别人帮助了就愿意去帮助别人，分享就会成为人们乐于做的事。2009年，免费时代会不会重新来临？吐司网（cn.tucia.com）就汇集了5000多名设计师，免费给用户修理图片。他们称自己为人脑图片处理平台，有人想练手艺，有人想得到帮助人的乐趣，通过这里，有需求的用户都能够实现，资源积累得多了，网站愿意付费的用户集中起来给雷锋们提供酬劳，皆大欢喜。我爱打折（55bbs.com）也是这样类型的网站。

卡通主持

2009年，资讯传达的方式会越来越多，也越来越轻松，生活本身就已经够累的了，所以有趣，好玩，会是吸引人的一个重要因素。胖兔子粥粥是一只胖头胖脑的小兔子（http://blog.sina.com.cn/ptzzz），用它自己的语言讲新闻、讲常识、讲笑话，Blog图党（http://blogtd.org/）也是采用这样的形式传递资讯。还有一个叫张小盒的漫画人物（http://www.hezi.cc/），顶着方方的头，带着"囧"的表情，经常加班受累，对老板有一肚子气。2009年，兔八斯基给你播报新闻，胖兔子给你预报天气，张小盒给你讲办公室升职的秘密……沉闷或严肃的资讯，让它们留在过去吧！



视觉系：购物、搜索、营销

PicClick（http://picclick.com/）是一个专门搜索eBay和Amazon网站内商品的第三方搜索工具，它独特之处就在于搜索结果以商品缩略图并按矩阵排列，只简单的显示商品名和价格。用户只需要输入商品关键词、最低价格、最高价格或邮编点击搜索后，eBay或者Amazon数据库里与你查询匹配的商品缩略图就会显示在搜索结果里，相对于直接在上述两个购物网站中搜索，速度有明显的提升。没有广告，没有过多的链接，一张图片，两行文字而已。



独行动。要是不请假，搞个人主义，以后就别想在游戏里混！而会长老大可能在千里以外遥控着整个行动进程。

多年前，我见过一个躲在山东济宁小网吧里的一个公会老大。长发蓬面，长须飘冉，长指枯瘦，敲字如电……要是哄出网吧，能立刻被城管收容。听说在《传奇》里的马甲叫"小龙女"。吐！

我们疯了吗？

如果说2008年开始将网络游戏定义为：具备导致成瘾、疯狂的行业，那么2009年投身网络游戏行业的人是否先疯了呢？

80、90后的这一代人很多是游戏爱好者，但玩游戏毕竟仅仅是一项娱乐，赚取的也只是虚拟财产，总不及赚到人民币来得实在。面对游戏行业的人才缺乏，游戏职业教育异军突起，让一部分在网络游戏中拼杀的游戏爱好者们眼前一亮。认为花上万元学费再通过所谓的职业培训就能掌握游戏开发运营知识，梦想有朝一日在游戏公司白领高薪，衣锦还乡。


在这样的网吧中，玩游戏的人心无旁骛

的确，近年来中国网络游戏行业产出了巨大的市场和产值，游戏行业的人员一直处于不饱和状态，对于人才的需求量近年来不减反增，诸如金山、盛大、九城一类的游戏知名企业都在争相提高员工的薪资待遇，以期吸引更多的优秀人才。而正是因为有这样的人才需求，也促成游戏行业的迅速崛起，当玩游戏转变为开发游戏、策划游戏、设计游戏时，游戏就不再仅仅是一种休闲娱乐的方式，而成为一个足以用来谋生的手段，一个时尚高薪的新职业吸引着大批刚刚走出校门的年轻人。

玩游戏居然能赚钱，做游戏的更能发家制富。通过短期培训，大批人才上岗给本不稳固的产业带来呼呼啦啦的新鲜血液。从去年起，很多企业意识到人才素质问题，这本来就不是打人海战术的行业。一方面挖掘提高企业员工的能力潜力，一方面优胜劣汰精简队伍。年初，韩国游戏行业也开始大批裁员，刚好呼应了全球经济变化。给疯狂者泼泼冷水。

从网络游戏的巨大市场里可看到这一行业蕴藏的巨大潜力，再加上中国网络游戏行业开始大规模发展的时间并不长，人员一直处于缺乏状态，就不难想到为什么游戏行业从业人员即使是普通员工的薪水也远远高于其他传统行业了。但那毕竟是少数，是佼佼者才能登上的顶峰。除了在纳斯达克上市的游戏公司外，大多数游戏公司在2008年裁减人员。2009年，恐怕加薪成为梦想，不被拖欠工资就已经阿弥陀佛，更有一些倒闭和濒临倒闭的游戏公司卷入劳资官司中。当我们这些职员为房租、为方便面……发愁时，那一刻不得不反思：我们都要疯了！

他们疯了吗？

如果说玩家疯狂是因为游戏上瘾，游戏行业的员工疯

狂是因为不知内情……那么，那些投资游戏的VC、老板们的疯狂简直是无知无畏。

2008年年初有幸结识几位传统行业的精英，这些崇尚亲力亲为的老总们带着资金和躺在床上数钱的梦想，呼呼啦啦地来投资游戏。

结果怎样呢？游戏开发了两年，那些当初被他们精选的游戏行业“专家”们并没有给出满意回报。相反，由于管理模式的差异，中途更换了N次主创人员，甚至老板亲自担当游戏策划人、制作人，累个半死不说产品还总停滞在初始阶段。为什么开发不出来？到底是精英不精了？还是专家不专了？眼看着时间一个月一个月过去，游戏还仅仅是策划和设计稿阶段。而投资于游戏产业的资金，刚好在这时断了链，房地产、出口贸易、股票期货、钢材一天一缩水！后院起了火，经济危了机。无奈之下，还有些模样的半成品只能转手找下家，各种大鱼吃小鱼的计划“风云”出台。梦想着：被大公司收购，合并或许还有机会……

然而，2008年大鱼的日子就好过了吗？

最近，中国主要的网络游戏公司腾讯、巨人、九城、网易、完美时空、网龙等都已公布了2008年第三季的财报。尽管搜狐网游、腾讯、完美时空等仍保持了良好的发展势头，但其余几家公司则遭遇游戏收入和利润下滑的颓势，可以说下跌是这次三季财报的主要特征。比如巨人，2008年11月13日，巨人网络公布的第三季度



webgame的地图看上去都那么令人神清气爽

财报显示，其第三季度总营收为人民币2.652亿元，净利润为人民币1.341亿元，同比分别下降34.6%和53.8%。巨人网络CEO史玉柱表示，公司第三季度业绩下降只是暂时现象，巨人网络发布二季度财报时已对此做过预测。巨人网络对业绩下滑提出的解释是，公司第三季度对收费模式进行调整，取消了《征途》90%以上收费项目，巨人网络通过这一行动已实现消费用户比例的增长，因此第四季度业绩将大幅回升。几句话便四两拨千斤，用未来的预期将现在的收益下降状态一带而过了。



大家都到开心网上去了——看似简单的开心网，就这样红火起来

当询问世界性的经济危机对2009年中国游戏产业有无波及时，“大鱼”们纷纷语焉不详或顾左右而言他，齐齐否认受到影响。是啊，谁愿接受这残酷的事实呢？于是乎我们不难理解到这样一个事实：没有几家游戏公司真正得到过大集团的投资。

渔人，人鱼也。

迷信点解释我们都是鱼，为了四张嘴“衣、食、住、行”，我们宁可头顶一把刀，脚下被火烧。那钓鱼的人难道就不被别人设计吗？就不是别人盘中的鱼吗？可怜的“小鱼”“小虾”期盼被吃掉的梦想都破灭了，谁能说不够疯狂呢？

2009年我们还一起疯狂吗？

2008年的疯狂是因为短短10年的网络游戏产业发展已走入瓶颈期，唯有突破和创新才能刺激发展。整个产业将在2009年悄悄地洗牌……

就在大家探讨游戏收费模式、利润增长战略时，WebGame网页游戏悄然兴起。这种基于Community Game社区模式开发的产品，集投资小、收益快增值潜力大于一身，很快得到市场的认可。其中《天空左岸》《武林三国》《炎龙骑士的远征》更是异军突起，投入产出比大大超过MMORPG。说道SNS类游戏（Social Network Software），不得不提一提北京开心人信息技术有限公司开发的“开心网”，因为这可能正是我们期待的突破和创新……

在SNS开心网，除在线聊天、争车位、写Blog……还能按照真实牌价去模拟炒股。要是在开心网“实战”培训一年股票，并还有盈余，你就可以放心大胆地进证券所开户了。什么投资有风险，入市需谨慎？那是吓唬那些没玩开心网的菜鸟们。现在，开心网还处于完全免费的状态，给人的感觉就如它的名字一样“开心”。按照天津话说——嘛钱不钱的，乐和乐和完了！如果还觉得不够开心不够爽，你可以在那里结识各种人物，包括你的老板、崇拜的明星，买他（她）做你的奴隶，够疯狂的了吧？

因经济危机，2009年将是游戏人艰难的一年，但也恰巧是游戏人寻找机会的一年。别人辞职腾出的岗位正是我们以前争取不来的机会，因为按照现在的趋势来看，未来中国的游戏行业会以自主开发并出口创汇为主，人才问题将再次提到首位。等经济转暖春花烂漫时，还会有更多的人来投资游戏产业，你或许就是他们派猎头寻找的目标。

如果2009年经济继续萎靡，网络游戏将以精品回顾为首。各大厂商将继续推出怀旧版，迎合那些失意玩家品位，以此来吸引更多眼球降低用户流失率，那些找不到工作的80后借此机会温故知新追忆往昔……

未来的网络游戏将更加多元化。除大型MMORPG外，各种小型基于Web 2.0的游戏将闪亮登场，其收益模式将以IGA广告为主，届时内嵌形式的壁虎广告将与各开发商联合研发增值项目。玩游戏不再以点卡和道具模式收刮玩家的钱包，点点广告去让广告商买单你不高兴吗？

好了，最后借用《北京人在纽约》里的一段经典台词——如果你爱一个人，那么让他玩网游吧，那里是天堂；如果你恨一个人，那么让他玩网游吧，那里是地狱。

聊到这儿，众人都沉默了。2009年，网络中的家事国事天下事，会有怎样的起伏跌宕？是喜剧悲剧还是闹剧？“许多当时火热一时被坊间传闻津津乐道的事物，转眼就如浮云一般，网络尤其加快了信息更替的速度。”爷爷说，“真正能存留下来的，是信息背后的思想，思想指导下的行为。说到底，网络不过是个生活的平台，能生虎腾龙，也免不了蛇鼠横行。”

“但我们的生活，是会被越来越网络化了。”编辑MM笑着总结，“等2009年结束的时候，请大家来看看今天我们的猜想对不对！”



主编大人说2009年的网罗要更内容丰富，更眼花缭乱，更……像杂货铺。所以，新年第一期的网罗做了一点改变，希望带给你不一样的新年感觉。



■北京 Griffin

雷事件



讨债公司也用人肉搜索

http://news.sina.com.cn/c/2008-11-29/114216750208.shtml

人肉搜索引擎一直是互联网时代特有的话题，它背后涉及的法律与道德准则比较复杂，难以对其一概而论。而就在不久前北京警方破获20余家涉嫌恶意讨债公司的案件当中，人们发现，这些违法分子也在利用网络和人肉搜索进行不法活动。警方在调查中发现，这些公司的业务除讨债外，还负责调查婚姻状况、个人信息、车辆信息、手机名址、短信、通话信息、银行卡查询等。据嫌疑人交代，他们提供的信息主要都来源于一些在网上QQ群内结识的人，这些人有渠道能够获得相关的商务信息，通过网上银行付款向这些网友购买，然后再加价出售给委托人。公安机关介绍说，这些公司多由社会上的闲散人员组成，他们通过非法手段刺探他人信息，侵犯他人的隐私和正常生活。这次行动中，警方除了对讨债公司的相关人员予以抓捕外，对于非法泄漏他人信息的相关人员也将依法追究其相应的法律责任。



有了互联网当作工具，讨债公司在非法收集信息方面方便了很多，也隐蔽了很多。也许我们平时看到的网上人肉搜索并没有像这些讨债公司一样造成如此大的社会危害，但其某些行为背后的违法本质并不因此而改变。

山寨明星月薪上万

http://ent.qq.com/a/20081202/000134.htm

这年头，什么都能山寨。不光是服装、数码产品，就连活生生的人都有山寨版！当然，不是每个人都有山寨的价值的，就像那些服装、数码产品，只有具有相当高的知名度才有山寨的价值。这一次，轮到明星们被山寨了。

不久前，重庆解放碑的某公司里，迎来了许多前来面试的美女。该公司称，他们此次招聘80名美女，其中10人相貌要求要与明星酷似。面试官先让应聘者化妆，然后逐一坐在贴着张柏芝、范冰冰、张靓颖、高圆圆等明星照片的小墙板前，并一一对比。一经录用，这些山寨版的“女明星”可获上万元月薪。据称，该公司进行这样的招聘，是为了让80名美女陪客户视频聊天、网络游戏、网络KTV，目标客户定位在事业有成、压力较大的男士。笔者虽然不能妄下结论，但想必读者看到这些信息也都心中有数，类似的服务在互联网上已经不是什么少见的秘密。聘用明星脸当作网络服务人员可谓别出心裁，必然会引来很多具有“个性趣味”的男士消费。至于什么事业有成、压力较大，和类似的服务并无必然联系。

木乃伊发简历只为求职

http://news.qq.com/a/20081124/001796.htm

如果说20年前大学生是社会高端人才，10年前的大学生是骨干力量，那么今天的大学生很不幸沦落成为高不成低不就的档次。学历不能确保足够的竞争力，尊严又不允许他们做“粗活”（其实那些“粗活”他们也未必做得来），正好应了那句话：百无一用是书生。

不久前，武汉市的商业街上，两名全身缠满绷带的年轻人突然跳起了动感十足的太空舞，然后将一沓写有“简历”两字的白纸散发给正在发呆的路人。他们表示，现在很多大学生面临“就业难”“择业难”的困境，于是他们共同演绎了这次行为艺术，旨在唤起社会对大学生就业的关注。



这件事迅速通过互联网传开，立场分为支持和反对两派。但我们清楚，随着社会竞争日渐激烈和年龄结构的变化，就业问题已经成为悬在大学生头上的一把利剑，类似的行为艺术或许能解决他们个人的问题，但解决社会问题还要依靠社会的力量。



慎入！老鼠变鼠标全过程

http://info.china.alibaba.com/news/detail/v5003519-d1003141247-p5.html?own_flag=tbit#cartoon

打开这个链接之前你最好做好足够的心理准备，或许你之前见过许多关于老鼠和鼠标之间的漫画，也不乏精巧可爱的异形鼠标设计，但这里介绍的可是真正的老鼠变鼠标过程。没错，你只要从字面上理解这个“老鼠变鼠标”的意思就好了。

这里介绍了如何将一只生物学上的老鼠变成IT产品。整个制作涉及生物解剖、制皮工艺、物理焊接、硬件组装等多领域知识，此外，最最重要的是需要相当的胆量和耐受力。不过从照片上看，制作者也不过处于业余爱好者的水准，老鼠的头部没有清理和加以防腐设计，这样的鼠标只能当作抛弃型用品，尤其是在气温较高的天气里。



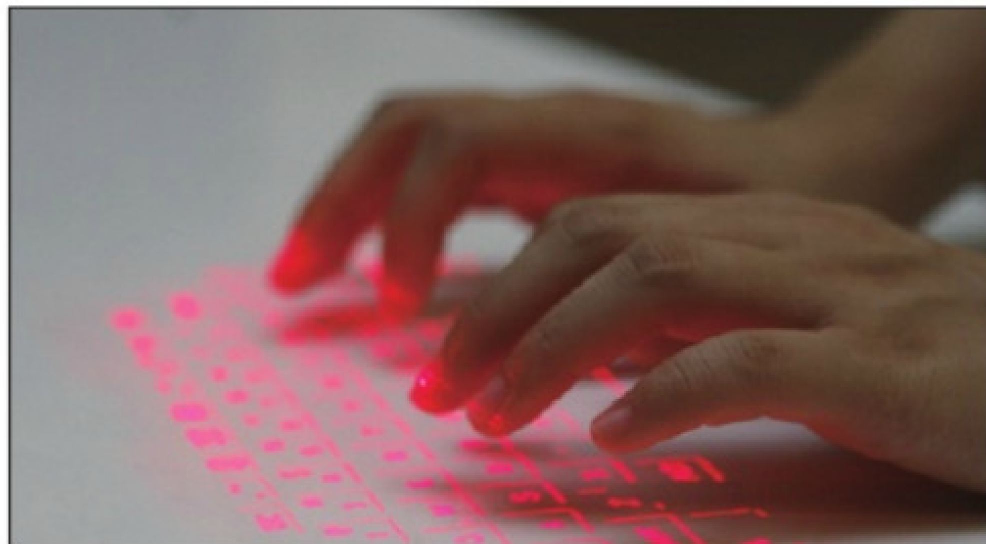
我不知道做这种事的人是出于什么想法，不过确实迎合了网上游民的猎奇心理，我很期待他们下次把甲壳虫变成“甲壳虫”。

全球十大怪异键盘

http://info.china.alibaba.com/news/detail/v5003519-d1003202022-p1.html?own_flag=tbit#cartoon

有些东西发明出来的目的是与人方便，有些东西发明出来就是折腾人的，有些则压根就是气人用的。看了这个全球十大怪异键盘之后，你就会了解我为什么这么说。

键盘发明至今，虽然经过不断改良，但在大体形式上没有什么突破性的进展。尽管现在的键盘不能说是十全十美，但大部分人也已经习惯了。不过就是有人不甘心随波逐流，于是各种怪异键盘应运而生。那些人体力学键盘还算是靠谱，但Orbitouch的设计就很囧了，它很像是当年的一款游戏手柄，依靠旋转来操作，但不同的是，手柄只是操作方向，而键盘则要快速精确地打出字母，这种旋转设计还真是让人抓狂。虚拟激光键盘的设计很有想象力，不过在实际操作过程中，它丝毫不比Wii灵敏，看来相关的感应技术还有待提高。



苹果iPhone的“四大寨主”

http://it.sohu.com/20081202/n260964677.shtml

很难说山寨这件事是好还是坏，不过我们从微软产品在大陆的普及历史来看，至少否认它的正面意义。何况，山寨和盗版的概念还不完全相同，有擦边球的味道。不过无论如何，我们这些向往优质生活的普通百姓看到那些出厂卖1万，半年后卖2000的产品被山寨，心里总会掠过一丝快感，例如像苹果iPhone这样的玩意首当其冲就成为山寨的目标。市场中流通的山寨版iPhone，有“四大寨主”，分别是来自中国桔子公司生产的iorgane F系列、博客电子有限公司生产的HiPhone、远洋科技公司的Ciphone，以及艾德金电子有限公司的Sciphone i68。它们都高仿苹果iPhone，只是在外形尺寸和硬件配置及功能上小有区别，甚至有些产品还克服了iPhone的缺点，比如提供可拆卸电池、支持双卡双待等。这些小功能上的突破极具山寨气质，并且在面对正品使用者的无力挑衅时，可以用作致命一击。

COS刘亦菲，只需399元

http://news.gxnews.com.cn/staticpages/20081125/newgx492b8b69-1780577.shtml

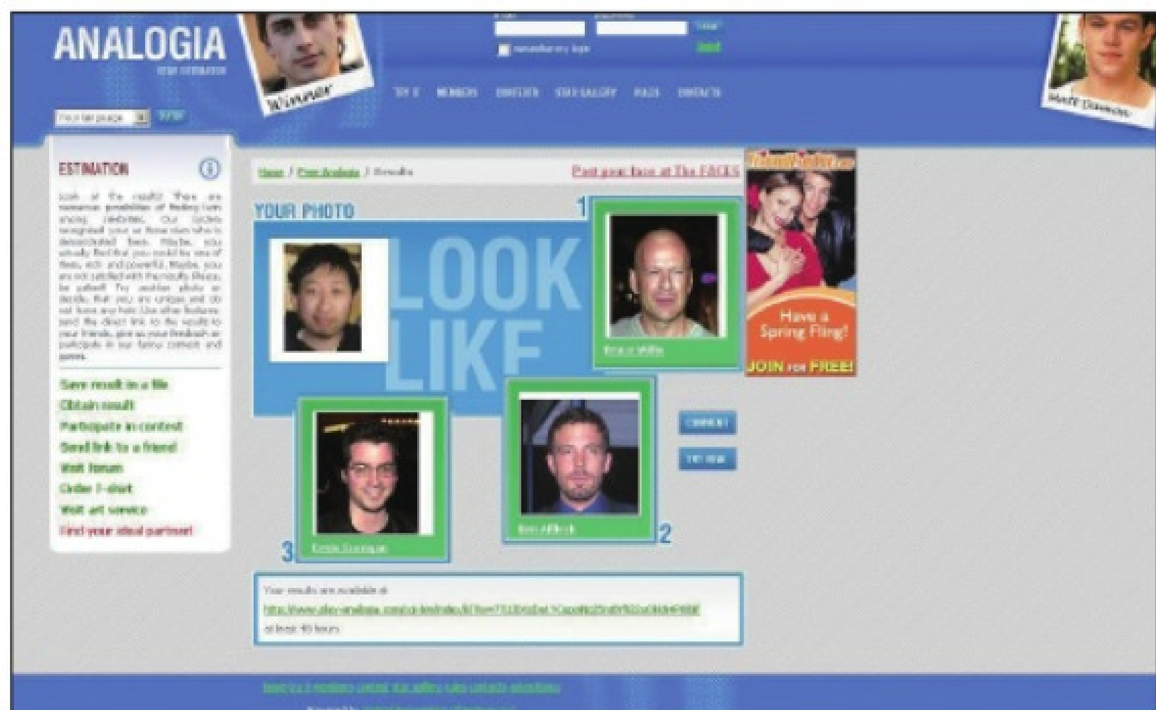
刘亦菲因被网友发现多次在公开场合穿仿制顶级名牌的礼服得了个“山寨礼服女王”称号。一件原本价值80万元的Valentino礼服，经过刘亦菲所选的高级服装订制工作室的制造只要3000元。当然，经纪人矢口否认刘亦菲的山寨礼服一说。且不说大家对刘亦菲此种行为的不同评价，单说这种廉价路线，就够让平民百姓兴奋的。很快就有人山寨了刘亦菲的山寨礼服，只需要399元，你也可以拥有刘亦菲那样的漂亮礼服了。剩下的就只有一个问题了，当你拥有了这样的华服时，到哪里去炫耀呢？

看看你像哪个明星

http://www.play-analogia.com/cgi-bin/index/u/

有一个传说，说这个世界上每个人都有一个和自己长得一样的人存在。好吧，就算这个传说是真的，我相信那个“自己”应该不会是电影明星之类的。但是！我不甘心呀！难道我长得一无是处吗！

打开上面这个链接，输入自己的照片，网站就会为你找出和你长得最相似的明星来！操作很简单，只



要在“Try It”上点一下，然后用浏览打开你要输入的照片，在依照网站提示用鼠标点人物左右眼的位置（测眼距），最后点“submit”，网站就会列出3位最像你的明星。当然，这个网站只是用来找找乐子，你不能真的靠他来增加信心。你要这么想，那些明星其实也好不到哪里去，当我输入一位朋友的宠物猫时，页面上找到了蒂姆·罗宾斯和里查·基尔。输入李小龙的头像，排在第一位的却是埃迪·墨菲。

槑心情

通缉令

http://www.glassgiant.com/wanted/



有没有想过有一天自己被通缉在逃的样子？想不想把你朋友做入一张通缉令，并标上一个赏金价格？那么来这个自制通缉令的有趣网站，就能轻松满足你的恶趣味。方法很简单，用浏览打开你要“通缉”的人的照片，然后为他取一个卑劣的名字（“菊花掠夺者XXX”怎么样？），定上你认为合适的赏金（$0.01？），还能写上通缉的理由，最后点制作按钮。OK，一张充满美国西部时代风情的通缉令出现了。这个网站美中不足的是不能输入中文，你不得不用拼音或英文来写名字和通缉理由。不过想想你的朋友看见自己在通缉令上的样子，你应该满足了吧。

小资的10件美化生活必备产品

http://info.china.alibaba.com/news/detail/v5003519-d1002723346-p1.html?own_flag=tbit#cartoon



说实话，我并不觉得这样的标题合适，我宁愿称之为闲人日常用品，通常只有闲人才会去发明设计这些东西，也只有闲人会对这种玩意有兴趣，因为只有他们才有闲暇时间和闲情逸致来体会这些生活中的小乐趣。让人抓狂的拼图闹钟是一种很欠的设计，不过笔者听说过更能让人犯罪的类似设计——九连环闹钟。动物书立是十分雅致的一个东西，适合那些拥有许多书但很少去看的人使用（看书的人都是把书放在枕头边的）。巫毒刀架也是很有个性的玩意，不过比不上我家厨房里的真人版本。而那个爬墙沙发是最要不得的，浪费空间不说，还容易造成空间错乱，有酗酒的不良效果。

穿墙术

http://jandan.net/2008/10/23/through-walls.html



看名字你大概以为是个“崂山道士”似的游戏吧？猜错了，看到游角是个西服革履的老外，你也应该知道这游戏里的穿墙不是什么仙术了吧？是的，我们要用最最朴实刚健的方式把墙壁轰穿。游戏中的角色形象正好暗喻了被规则束缚的压抑的你，现在，就用你的拳头轰碎眼前的一切障碍吧！游戏的玩法很简单，就是在人物将到未到的时候点击鼠标左键出拳，早了晚了

都不行，会撞到墙上，这个节奏感的把握和跨栏差不多。不过说实在的，这游戏也挺让人抓狂的，要是想发泄，我宁愿找当年那个抽嘴巴的游戏。

轻松画出加菲猫

http://www.garfield.com/fungames/comiccreator.html

加菲猫——一直又胖又懒又馋，且嘴巴不饶人的猫，却是如此的惹人喜爱。加菲猫的漫画风靡全球，它用自己慵懒的哲学和人（猫）生态度为全世界的读者送去欢乐。现在，你也可以参与画加菲猫漫画啦！这个加菲猫网站里，你可以找到许多关于加菲的有趣东西，其中最有意思的大概就算是这个漫画编辑器了。有了这个漫画编辑器，漫画可以三格的形式描述一个连冠的故事。你会不会画画并不重要，它会提供给你许多现成的模板和材料，用鼠标就可以轻松拼接出你想要的场景，并加上相应的台词。编辑器提供的小功能能够让你对画面做更细致的调整，几乎可以达到正品漫画的水准。不过，编辑出好的漫画也不是那么容易，这需要有丰富的想象力和精练的台词设计。如同很多欧美漫画一样，加菲猫、史努比等著名漫画也并不是以画面取胜，其令人叹服的人生态度和精辟的语言才是这些漫画的精髓所在。



桌面游戏的魅力

http://www.boardgameary.com/bbs/viewthread.php?tid=2541&extra=page%3D1

接触计算机久了，尤其是玩电脑游戏久了，就免不了被人称呼为宅。不过既然已经宅了，我们何不换一种花样来宅呢？如果说还有什么比玩电脑游戏还宅的，那就得算是桌面游戏（Boardgame）了，这种至今仍旧十分小众的游戏拥有悠久的历史，在计算机发明之前就已经成为人们发挥想象力的天堂了。桌游的一大优点是要求玩家面对面地坐在一起游戏，交流、调侃是桌游必不可少的乐趣成分，这比起那些以夫妻相称却还不知道对方是人是鬼的网游玩家来说，不知健康到哪里去了。对于大多数人来说，也许都听说过桌游，至少都玩过“杀人”吧，此外，桌面RPG、“三国杀”、万智牌等也算有点知名度。不过桌游的概念可远远不止这些，如果你认为纸牌、战棋、拼图就是桌游，那就大错特错了。桌游已经经历了许多年的历史，拥有你想象不到的广阔空间。如果想试试的话，随时都来得及哦。





骰子战争

http://jandan.net/2008/11/14/dicewars.html

这个“骰子战争”似乎源自古老的桌面游戏，虽然简单，却包含了桌面游戏的许多经典因素，比如战斗、地盘和骰子。游戏胜利的条件就是要你占领所有地盘，也就是全部变成代表你的紫色（为什么是紫色，不是说这种颜色有同性恋暗示么）。当你的地盘上有骰子时，可以对相邻的地盘发起进攻，战斗很简单，谁掷出的点大谁就赢（平局算你输）。可以看到，不同地盘上有数量不一的骰子，战斗就是靠掷出这些骰子来决定，骰子多的自然胜算就大一些。当然也得看运气，骰神不站在你这一边，就是扔5格六面骰也可能输给人家扔1个。这个基本属于概率学范畴的游戏告诉我们，生活需要靠常理来计算，同时生活中还有一些不合常理的东西存在。



扑克飞呀飞

http://jandan.net/2008/10/06/flip_card_game.html

有时候，最简单的小游戏也能带来极大的乐趣。像“扑克飞呀飞”这种游戏，就很适合上班疲倦、上课腻歪、上网无聊的时候玩一玩。游戏简单到猴子也能玩，你只要用鼠标移左右位置，然后拽住牌等到合适的力度时放出去，这样，扑克牌就会落入帽子当中。当然，说来简单，随着级别的增加，难度也会越来越高的。这种内容极度简单的游戏却能把人牢牢的粘在座位上乐此不疲，是因为它触发了大多数人都具备的强迫症，这就像笔者一定要嗑完面前所有瓜子一样。这是病，得治。



适合各种口味——2009装机软件大全（上半年版）

■晶合实验室 Mu
■贵州 逍遥

关键字：2009装机 软件推荐 标准 免费

编者按： 本来按照部分读者的要求，我们应该每季度制作一份装机软件表供读者参考。不过以前的经验表明，软件方面虽然版本号更新较快，但新软件要取代经典软件的位置颇为不易，每个季度的装机软件变动不会很大，因此改为半年一版，希望读者能从中受益。

新的一年需要新的气象。为电脑重装一下系统和软件，摆脱系统中执行一年之久的陈年垃圾，让电脑执行起来更清爽精神是很有必要的。也有不少朋友是在过年期间攒机，新装系统选择哪些软件更好呢？2009年有许多新软件冒出来，无论是重装系统还是新装机，都需要重新排排装机软件兵器谱，选择最适合自己电脑的软件配置。

根据电脑用户的类型不同，我们为大家准备了三套不同的装机软件配置排行表。其中，“推荐配置”是从所有同类软件中挑选的功能最强大的软件组合，不计软件的体积占用资源与是否收费等；而“免费配置”则偏重于普通用户，特别对最佳配置中一些涉及到授权的软件进行替换，选择了相应免费的软件；“特殊需求配置”从用户的特殊需要出发，满足用户一些不常见的特殊使用需求，给出相应的软件组合配置。

在实际的装机过程中，根据自己的需要选择相应的软件配置方案，当然也可不拘泥于分类配置，可从实际出发组合最适合自己的软件配置。

一、标准推荐配置

功能	推荐配置
驱动安装	驱动精灵
系统优化	Windows优化大师
下载软件	迅雷、快车（FlashGet）
视频播放	QvodPlayer+完美解码
音乐欣赏	Foobar2000 0.94
浏览器	Maxthon、TheWorld
网络电视	PPLive
输入法	搜狗拼音输入法
压缩解压	WinRAR
杀毒软件	金山毒霸、瑞星杀毒软件
防火墙	杀毒软件自带
电子阅读	Adobe Reader+超星图书浏览器
联络聊天	QQ+MSN（WLM）+Skype
办公软件	Microsoft Office
图像浏览	ACDSee
翻译	金山词霸

点评

驱动软件：

“驱动精灵”是著名硬件站点“驱动之家”推出的（**图1**，下载地址：http://www.drivergenius.com/）。“驱动之家”是一个非常专业的硬件站点，各种硬件与驱动数据库都非常完整齐备。利用先进的硬件检测技术，配合驱动之家近十年的驱动数据库积累，“驱动精灵”能完美检测出大多数流行硬件，并自动为硬件下载安装最合适或最新的驱动程序（**图2**）。通过用户使用反馈，“驱动精灵”能非常完美地检测出各种硬件及匹配的驱动。对于大多数用户来讲，重装系统后要装的驱动太多太麻烦，还是用软件帮助简单快捷。





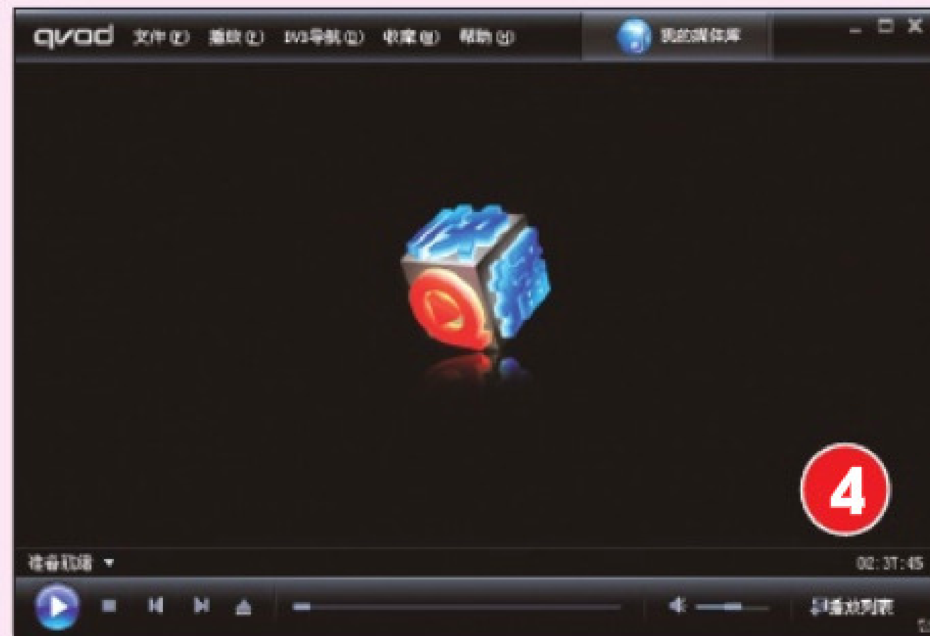
下载软件：

现在几乎不存在收费的下载软件了，而在所有的下载软件，迅雷和网际快车（FlashGet）当仁不让名列首选。这两款下载软件的用户是最多的，由于兼容HTTP、FTP、eMule、BT等多种协议，同时具备影视搜索下载、常用工具软件下载更新等功能，因此完全足以满足普通用户的所有下载需求。迅雷通过插件可增加许多附加功能，例如具备系统漏洞检测与补丁下载、迅雷看看在线影院、迅雷听听搜索下载歌曲等功能（**图3**），极大扩展了下载工具的应用，非常实用。只是其网络带宽占用比较霸道，容易影响用户其他工作。



播放器：

暴风影音之类的万能播放器，往往成为播放软件中的首选，但由于暴风影音之类软件的广告越来越多，脱离了简洁实用的宗旨，因此新的播放软件纷纷出现。这次推荐的是另一款名为“QvodPlayer（快播）”的软件（**图4**），结合“完美解码PureCodec”这款各种流行视频、HDTV回放及编码的全能型影音解码包（下载地址：http://jm.wmzhe.com/viewthread.php?tid=45868&extra=page%3D1），可完美播放所有的影音视频。虽然“千千静听”和PPStream之类的音乐播放器和P2P在线影视软件被作为可选配置，但事实上QvodPlayer已能完全兼职音乐播放和在线影视播放功能，与前面的软件相比毫不逊色。



浏览器：

对于大部分用户来说，浏览器追求的是功能与速度的最佳平衡点，Maxthon（傲游）、TheWorld（世界之窗）都是功能强大而又有着很好浏览速度的软件。这些浏览器都是基于IE内核，因此对各种网站都有很好的兼容性，可根据自己喜好从中任选一款软件均可。其中尤其推荐Maxthon（傲游）浏览器（下载地址：http://www.maxthon.cn/），因为它有着各种功能完全的增强插件，包括浏览安全、广告过滤、网页代码查看、资源分析下载等方方页面，让Maxthon的功能更强，用户拥有更好的浏览体验（**图5**）。而TheWorld则比较小巧简洁，浏览安全、广告过滤、鼠标手势等功能仍然齐备，喜欢简单的用户可以选择。



联络聊天：

QQ、MSN（WLM）和Skype，是国内用户最多的几款联络聊天聊天软件，一般来说安装这三款软件都足以与大部分好友即时交流了，而且基本上QQ、MSN是需要共存的，Skype则专用于视频聊天。

办公软件：

Microsoft Office无疑是办公软件行业的标准，其功能是最强大兼容性也是最好的，但与此时同时相匹配的是其不菲的软件售价。再加上新近微软反盗版措施，给盗版用户加上“盗版印记”，即使正版用户都认为有失偏颇。但不管怎样，微软Office仍然是最佳选择。不过微软Office 2007（**图6**）将菜单改动成了按钮，初次接触会很难选中用户需要的按钮，只有习惯之后才能提高效率，又是让用户为改动买单的行为。



输入法：

拼音输入法很多，如QQ拼音输入法、Google拼音输入法等，这些拼音输入法的推出时间，都晚于搜狗拼音输入法（**图7**，下载地址：http://pinyin.sogou.com/），远远不够完善。与微软拼音输入法、智能狂拼、智能ABC等老牌的拼音输入法相比，搜狗拼音输入法又有着非常多的优势，如个性的输入法界面、在线词库备份与下载、自动分析互联网新词热词导入细胞词库等，使得输入法与网络结合更加紧密。搜狗拼音输入法已越来越多地替换其他的拼音输入法位置。



翻译软件：

虽然各种翻译软件层出不穷，不过“金山词霸”一直以权威专业全面的词典名列各翻译软件之首。在最新的金山词霸2009（**图8**）中，原版收录牛津权威词典，98个专业150余本词典辞书，32万纯正英美式真人发音，支持多语言网页及文本翻译，其内容非常惊人。不过并不是所有用户都需要使用如此“厚重”的大块头词典，一些免费的词典翻译工具使用起来可能更方便一些。



压缩解压：

压缩解压缩软件是系统中必不可少的，从网上下载的资源80%以上都进行了压缩打包。WinRAR（**图9**）一直是国内最常用的压缩解压缩软件，风头已远远超过曾经也非常流行的WinZIP。但事实上在许多用户系统中安装的WinRAR大部分都是未获授权的，好在未授权只是弹出提示，而各种功能也都能使用，因此大多数用户都忍忍接受了。



杀毒软件：

关于杀毒软件高低好坏的评价，不同用户都有自己所支持喜欢的理由，没有必要一定选择哪一款。国内的金山毒霸（**图10**）、瑞星（**图11**）和江民杀毒软件，都是不错的选择，而且也都提供了免费试用，最低的免费期限是1个月，到期后依然可卸载重装继续使用。当然国外也有许多可免费试用一定期限的杀毒软件，如McAfee（迈克菲）提供了一年试用、Avast! Home Edition（家庭版）提供了2个月的免费试用，这些都是不错的选择。但实际测试中，仍然是国产杀毒软件在功能上更加全面，而且对一些国内特有的病毒查杀率更高。但切记不要随便使用一些“山寨杀毒软件”，那些所谓的杀毒软件有许多打着免费的旗号，但安全功能没有经过真正的考验。有的虽然收费，但杀毒能力根本无法和正牌的杀毒软件相比较。选择了这类杀毒软件，往往反而因为安全保护的假象，导致安全警惕性降低。





二、免费配置

功能	推荐配置
驱动软件	驱动精灵
系统优化	完美设置 II
下载软件	迅雷/快车（FlashGet）
视频播放	QvodPlayer+完美解码
音乐欣赏	Foobar
浏览器	Maxthon、TheWorld
网络电视	PPLive
输入法	搜狗拼音输入法
压缩解压	7-Zip
杀毒软件	avast! 4 Home Edition
电子阅读	Foxit PDF Reader
联络聊天	QQ+MSN（WLM）+Skype
办公软件	WPS Office个人版
图像浏览	FastStone Image Viewer
翻译	灵格斯翻译家

点评：

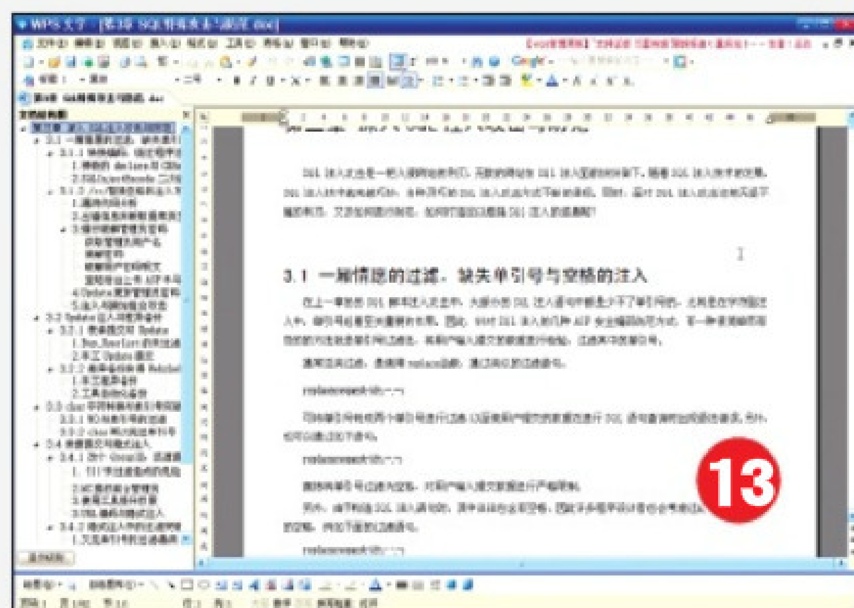
系统优化：

Windows优化大师、超级兔子都是比较出名的优化软件，然而免费软件的最佳推荐是“完美设置（Perfect Optimizer）II”（下载地址：http://sz.wmzhe.com）。完美设置的界面很舒适漂亮（**图12**），各种功能操作项目排列都很明了，简单易用，同时完美设置还具备一些Windows优化大师、超级兔子都不具备的实用功能，如可自动设置宽屏显示器的分辨率、转移系统文件夹位置等。



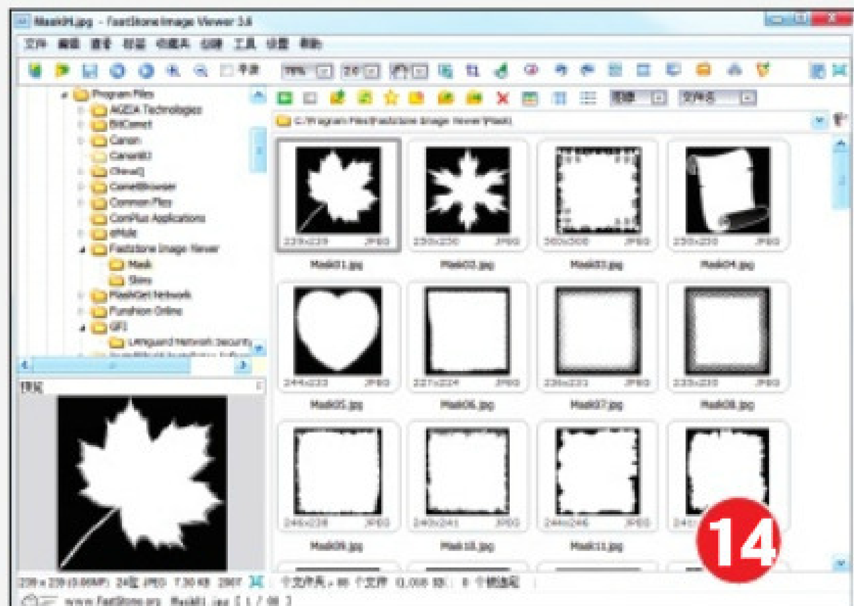
办公软件：

大公司大企业购买安装Microsoft Office是明智的选择，但对于个人用户，免费的WPS Office个人版更经济实惠（下载地址：http://wps.kingsoft.com/down/index.shtml）。WPS Office体积非常小巧，2007版仅有28MB大小，免费下载，安装不到1分钟。WPS Office的使用界面与Microsoft Office没有太大区别，而且对微软Office兼容性较好，基本上满足用户需要，加上独有金山词霸、PDF直接输出等十余项特色功能（**图13**），相信这款软件会成为越来越多用户的装机必备软件。



图像浏览：

普通的个人用户可选择的免费图像浏览器很多，如XnView、IrfanView等，这里推荐的免费看图软件是“FastStone Image Viewer”（下载地址：http://www.faststone.org/）。FastStone Image Viewer完全效仿ACDSee的界面及操作，是一款非常好的ACDSee免费替代软件，无论从界面设计、图像浏览模式及各种附加功能上，都完全模仿ACDSee（**图14**）。FastStone Image Viewer体积非常小，仅有4MB的容量，就几乎实现了ACDSee的所有功能，可说是ACDSee的最佳替代者。



杀毒软件：

通常来说免费的杀毒软件性能比不上收费软件，而且国产杀毒软件几乎没有免费版。虽然360杀毒是免费的，但实际上是与BitDefender合作的产物，而且技术积累还不够，效果并不很好。不过使用360安全卫士可以免费使用一段时期的卡巴斯基，“卡饭”们应该为此叫好。

真正免费的杀毒软件中，较好的那就是avast! 4 Home Edition（**图15**，家庭版，专业版仍然是收费的），这是一款通过VB100%认证的免费软件，这个版本只需要去官方网站注册即可免费使用一年，一年后继续注册才可继续使用，而且此版本在功能上与收费版本相差无几，它拥有七大防护模块：网络防火墙防护、标准的本地文件读取防护、网页防护、即时通讯软件防护、邮件收发防护、P2P软件防护。而且软件对中文支持良好，官方网站也有中文版方便注册。



VB100%认证

VB 100%奖项是英国著名的独立病毒测试中心Bulletin(www.virusbtn.com)以世界性组织Wild List病毒资料库作为病毒来源，对世界各国的防病毒软件进行测试后，诊断率100%、误诊率0%时赋予的奖项（来自百度百科）。很多人都认为这是针对防病毒软件最严格的测试之一。

翻译：

“灵格斯翻译家（Lingoes Translator）”是各种免费翻译软件中最强大的（下载地址：http://www.lingoes.cn/），一直是免费翻译软件的首选（**图16**）。特别是在最新的版本中，采用创新的屏幕朗读技术，按Ctrl+F12键朗读屏幕上任意选中的文字，同时网罗普通词典里无法收录的各类新词汇及Wikipedia（维基百科），这些都是其他免费翻译软件所不具备的。



压缩解压：

免费的7-Zip可能会让人更放心一些（**图17**）。7-Zip是基于GNU LGPL的完全免费开源软件（下载地址：http://www.7-zip.org/），它最大的特点是压缩比很高，比WinRAR压缩生成文件的体积还要小一些。在使用上，7-Zip与WinRAR差不多，但它支持的压缩解压缩格式显然比WinRAR更为全面。



三、特殊需求

功能	推荐配置
系统设置	TuneUp Utilities
系统优化	Vista优化大师
下载软件	风行、eMule
视频播放	KMPlayer
音乐欣赏	酷狗
浏览器	FireFox
输入法	自然超高速中文输入系统
五笔输入	搜狗五笔输入法
防火墙	天网防火墙
在线点播	乐鱼影音盒
联络聊天	Pidgin、淘宝汪汪
手机聊天	飞信、超信
杀毒软件	F-Secure Anti-Virus
磁盘碎片整理	WinContig
压缩解压缩	WinMount

点评：

系统设置：

对于一些特别追求性能的用户来说，完美设置、Windows优化大师、超级兔子之类的优化工具的可调项目太少了。这些用户对系统有着比较深入的了解，需要更强大的系统优化设置工具，对系统进行全面细致的调节优化。国外的“TuneUp Utilities”软件提供非常多的优化项目（下载地址：http://www.tune-up.com/download/tu2009/），是这类用户的最好选择。

在本刊2008年的优化工具软件评测中，TuneUp Utilities也以非常大的优势从各类优化软件中脱颖而出，显示了TuneUp Utilities的强大实力。2009版的TuneUp Utilities在优化功能上大大加强（**图18**），更新添加许多细致的优化项目，对Vista的支持非常完美。TuneUp Utilities是英文界面的软件，在网上有许多汉化版本，使用起来方便不少。



下载软件：

除下载普通的软件与游戏等资源外，还有一类特殊的下载用户，这类用户主要是进行各种影视资源的下载，同时还有提供影视资源发布的需要，因此对这类用户准备了特殊的解决方案。

首先，风行软件（下载地址：http://www.funshion.com/）与迅雷和FlashGet网际快车之类的下载软件不同，它更侧重于影视资源的搜索、下载与播放，将BT下载与播放完美结合在一起。软件操作十分简便，影视文件列表、播放器、下载器紧密集成，可在下载的过程中即时观看影片，让喜爱影视的用户省去漫长的等待下载时间（**图19**）。

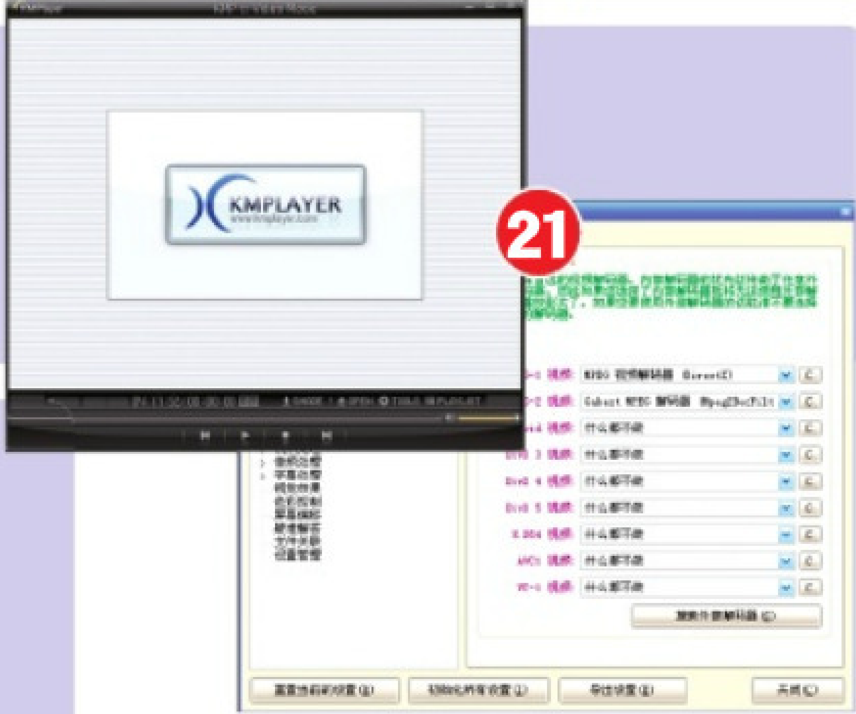
各种影视、音乐等大块头资源中，大多是以BT和eMule协议发布公开下载的。eMule协议的首选软件当然是“eMule VeryCD”（下载地址：http://www.emule.org.cn/download/），它在资源连接、下载速度与资源共享发布等方面的优势无可争议（**图20**）。





视频播放：

有一些用户追求最完美的播放效果和音质，因此要求播放软件具备强大的解码设置功能，KMPlayer可根据用户的显卡及各种硬件，有针对性地调整设置相应的解码器，以获得最佳播放效果（**图21**）。



浏览器：

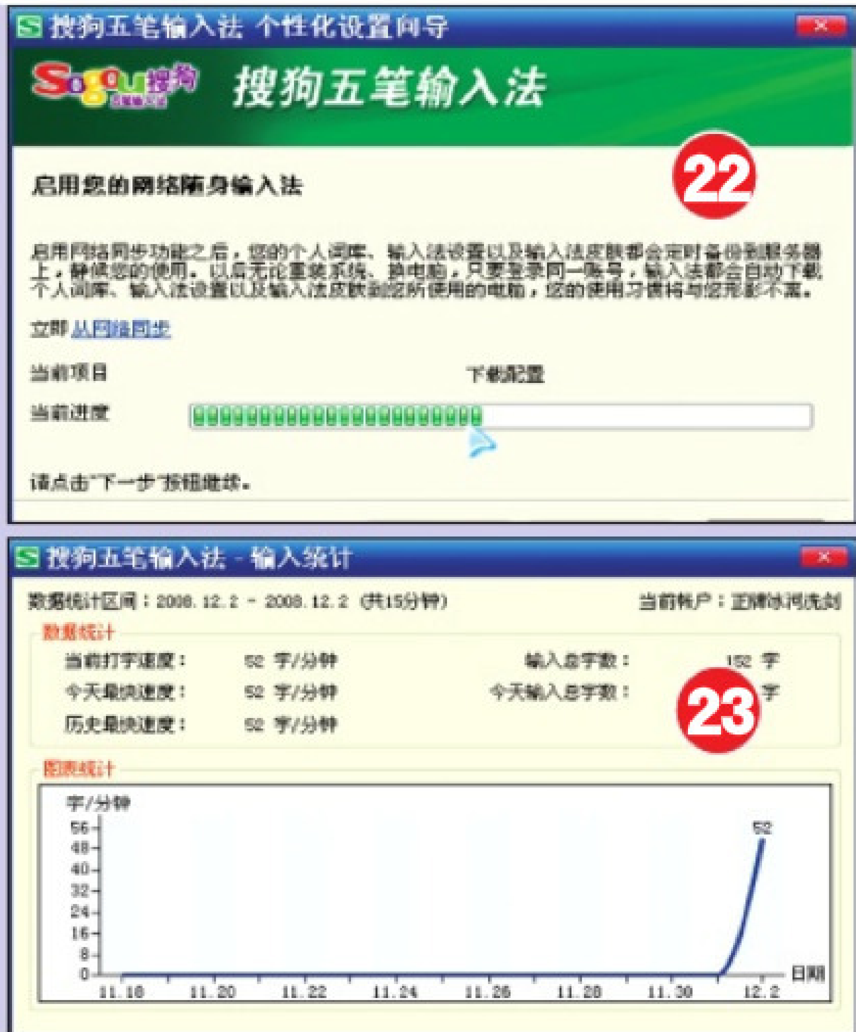
虽说所有的浏览器都很重视自己的浏览速度，不过不同内核的浏览器，其速度差异还是不小的。FireFox（火狐）采用自己的独有内核，浏览网页的速度比IE快上许多，对于追求极速的用户是很好的选择。但必须注意的是，有不少网站只能使用IE浏览器访问，例如许多网上银行站点、购物站点等，此时必须安装IE浏览器作为后备，以防不时之需。

输入法：

一些特殊用户追求的是打字的极度速度，普通拼音输入法重码太多，普通五笔输入法只能打词组不能打句子，因此都无法满足极速输入的需求。“大自然超高速中文输入系统”是一款比较特殊另类的极速输入法，可让用户的输入速度得到最大提高。

五笔输入：

虽然现在五笔输入法不再那么流行，但使用五笔输入法的用户仍然不少，五笔输入的重码率和简洁不是拼音输入法可以比拟的，对于五笔输入的用户推荐同是搜狐开发的搜狗五笔输入法（下载地址：http://wubi.sogou.com/），其提供在线词库同步备份与下载和细胞词库功能（**图22**），是其他五笔输入法都不具备的。



另外，比较有趣的是，在搜狗五笔输入法中，还提供了一个输入法速度统计曲线，可让用户直观地看到自己的输入速度曲线图（**图23**）。另外，极点五笔也是一款非常优秀的五笔输入法，特别是在一些细节功能上比搜狗拼音输入法贴心得多，如输入“;”号可临时输入拼音，输入“`”加五笔码可输入“佢”之类的生僻字。极点的响应速度也非常快，唯一不足的是它不支持网络同步功能，因此作为备选方案。



音乐欣赏：

在线的音乐欣赏软件是音乐爱好者必备的的，酷狗（Kugoo）音乐早已是音乐爱好者的不二选择（下载地址：http://download.kugou.com/）。最新版的酷狗有许多特色，特别是独创的“动感歌词”技术，轻松享受制作过程，可体验卡拉OK的感觉（**图24**）。动感歌词是酷狗公司推出的新一代歌词格式技术，该歌词使用国内首创的逐字定位技术，比普通LRC歌词更加准确，歌词显示时间精确到每一个字。在动感歌词中不仅可以包含歌曲、歌手信息，还可以包含制作人签名，表达歌词制作时的心情，且别人不能随便修改。另外，搜狗音乐盒也是继酷狗（Kugoo）音乐之后的一款很优秀的在线音乐欣赏软件，功能与酷狗差不多，界面也很漂亮。



杀毒软件：

对于许多特别重视安全的用户，常常会有在系统中安装或使用多款杀毒软件进行扫描查杀的举动，然而安装多款杀毒软件常常会导致系统死机崩溃或出现其他故障。对于追求安装极致的用户，我们推荐使用“F-Secure Anti-Virus”这款杀毒软件。

查毒引擎代表着杀毒技术，也是一款杀毒软件的核心。F-Secure Anti-Virus是一款功能强大的实时病毒监测和防护系统（**图25**），它最大的特点就是集成了多个病毒监测引擎，可以说是多款杀毒软件的综合体，如果其中一套杀毒引擎检测时发生遗漏，就会调用另一套去监测，等于在系统中安装了多款杀毒软件。F-Secure Anti-Virus所使用的杀毒软件引擎包括：Libra、AVP、Orion、Draco、Blacklight、Gemini、Pegasus等著名的杀毒软件引擎，其中AVP就是大名鼎鼎的卡巴斯基杀毒软件的引擎。除了病毒临时监控查杀外，F-Secure还有强大的智能沙盘分析系统和智能主动防御功能，可以突破F-Secure的三层安全防御的病毒可以说是非常罕见的。



此外，还可以考虑选择“G DATA AntiVirus”，这也是一款著名的双引擎杀软，其杀毒能力也非常强悍。在06、07/08、09三个系列版本中，分别使用了KAV+BD、KAV+avast！和BD+avast！等杀毒软件的引擎。

系统优化：

除了普通的优化项目外，在Vista系统中进行优化有一个很重要的项目，就是为系统进行减肥瘦身，因此需要使用许多专用优化工具。“Vista优化大师（Vista Master）”提供了强大方便的Vista优化功能（下载地址：http://www.vista123.com/vistamaster/），包括Vista开机优化、内存优化、服务优化、垃圾清理、注册表优化和网络速度优化等超过100个系统设置选项，而且还提供了集成Vista工具箱，方便对Vista的安全功能进行设置（图26）。尤其是在Vista Master中提供的文件清理功能，可对已安装好的Vista系统进行快速瘦身，大大减少Vista系统所占用的空间。

在线点播：

各种播放软件只是提供了播放功能，而PPStream和PPLive之类的P2P在线视频点播软件，在播放观看连续剧方面也不是很方便。许多用户爱好上网看连续剧，“乐鱼影音盒”提供了百万部高清电影电视剧（下载地址：http://www.leyubox.com/），一站式的视频观看体验想看就看，是电视剧迷不容错过的好工具。乐鱼影音盒软件的体积只有1M左右，占用极少系统资源，但软件聚合了互联网上百万部电影、电视剧、动漫、综艺节目（**图27**），想看的节目基本上都能找到。另外，基于乐鱼流媒体处理技术，使得DVD画质的网络视频节目一点即播，无需等待速度非常快，并能支持节目进度任意拖放。


27

联络聊天：

不过有一些聊天狂人，他们的好友遍布QQ、MSN（WLM）、Google Talk、Yahoo! Messenger等不同的聊天软件，此时只有Pidgin能满足这类用户的需求了。Pidgin支持十余个国内外常见的聊天软件通讯协议（下载地址：http://cnpidgin.cn/download.html），安装这一个软件就能与各种聊天软件上的好友同时进行交流，省去安装执行多个不同聊天软件的麻烦（**图28**）。另外，还有一款聊天软件可不能忘记装，特别是对喜欢网购的朋友，“淘宝旺旺”是与卖家和买家交流沟通的必备软件。虽然不是所有用户都一定进行网购，但对有需要的用户，这款软件是必装不可的。



28

手机聊天：

聊天软件不仅在于PC与PC的沟通，同时也扩展到了PC与手机等通讯工具的沟通联络。“飞信（Fetion）”是中国移动提供的可同时在电脑和手机上使用，能实现消息、短信、语音等多种沟通方式的综合通信服务（**图29**）。飞信可通过PC客户端、手机客户端或WAP方式登录，也可用普通短信方式与各客户端上的联系人沟通。飞信还提供免费短信、超低语音资费、手机电脑之间文件互传等诸多强大功能，实现永不离线、无缝沟通的状态。

“超信”是中国联通提供的综合即时通信服务（**图30**），用户可以通过手机客户端（BREW、Unija）、PC客户端、短信客户端、WAP客户端、IVR客户端多种手段随时使用超信服务，进行手机到手机，手机到PC的文字、表情、图片、语音等信息的即时互通。

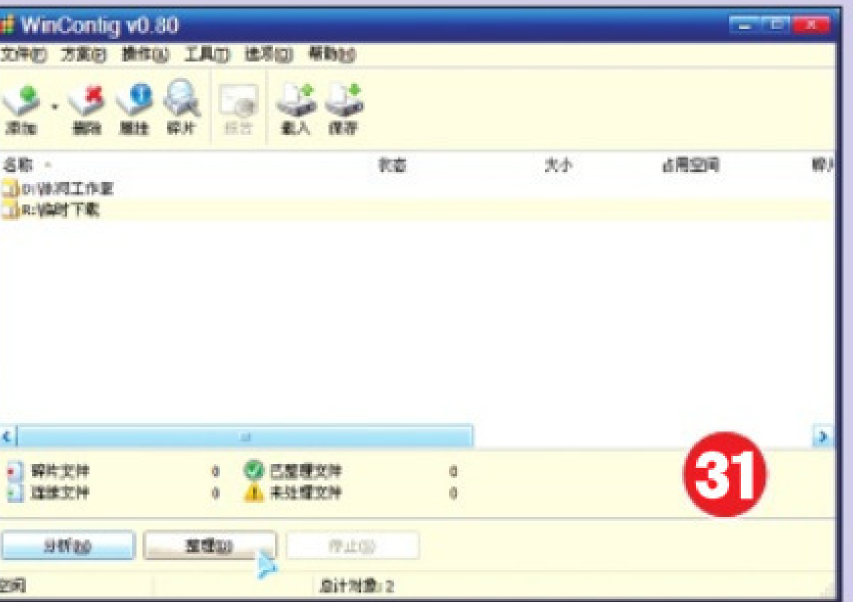


29
30

磁盘碎片整理：

虽然在Windows系统中已经自带了碎片整理程序，但是由于其整理速度慢不够高效，因此通常需要选择一些效率更高的第三方碎片整理工具。这里推荐的磁盘碎片整理工具是WinContig（**图31**），它不仅整理磁盘碎片的速度很快，而且有一个非常实用的功能，可对指定文件或文件夹进行碎片整理。

普通的磁盘碎片整理软件都只能对整个磁盘分区进行整理，然而在日常电脑操作中，常常会习惯于对某些文件夹进行频繁的操作。例如专门存放工作文档的文件夹、专门存放下载的文件夹等，由于存储操作频繁因此会产生大量的磁盘碎片。使用普通的碎片整理工具，只能对整个磁盘进行整理，一些很少操作的文件夹也被纳入整理对象中，导致碎片整理效率低下，需要耗费大量时间。而WinContig专门给指定文件或文件夹进行碎片整理的功能，使碎片整理可以更有针对性，同时也更加高效。



31

压缩解压缩：

WinMount是一种新概念的压缩解压缩工具（**图32**），全新定义压缩格式MOU，可将MOU格式的压缩文件加载为虚拟磁盘分区，直接存取其中的压缩文件，从而实现瞬时解压。除了支持传统压缩格式转换到MOU格式外，WinMount同时兼容ZIP、RAR等压缩格式，以及支持ISO、cue/bin、ccd 多种光盘映像格式的挂载功能。对于大体积的巨型压缩文件或光盘镜像文件，可直接加载为磁盘分区或光盘使用，而不必手工解压或使用专门的虚拟光驱软件。P



32

异域风情

——Windows下的Xbox媒体中心

■广东 GZ

关键字：Xbox媒体中心 Vista移植

人们的需求是不断提升的，自从高清视频出现之后，普通的视频画面越来越让人感到难以接受，高清视频越来越受到追捧。实际上真正欣赏的高清视频，应该是在构建好的家庭影院里，处于舒适的环境，使用媒体中心系统进行播放。

实际上微软推出了媒体中心系统Windows MCE（Windows媒体中心，用于家庭影院），但无论是功能还是界面外观、个性化等，Windows MCE并不算是最好的选择。作为同一架构体系的数字产品，PC和游戏机也一直互通有无，对于一个爱好影音多媒体的PC用户而言，XBMC（Xbox Media Center，Xbox媒体中心）无疑正是来自游戏界中最靓丽的一道风景线。

XBMC拥有优秀的交互界面和功能设计，源自Xbox游戏机平台的它推出了支持Windows、Linux、Mac OS X多平台版本“Atlantis”，甚至还有一个“XBMCLive”光盘/U盘版本（http://XBMC.org/download/）。

一、实现中文主题

1.中文界面显示

XBMC有着完善的多语言支持，官方版本默认就带有简体/繁体中文语言包，不过默认安装包内却没有中文字体，所以仅仅只是简单设置为中文界面会导致乱码，所以需要自己设置一下。

首先将所喜欢的中文字体文件重命名为“Arial.ttf”（字体通常放置在“C:\WINDOWS\Fonts\”目录下），复制到XBMC软件安装目录的“\Media\Fonts”文件夹下覆盖原字体文件。启动XBMC主界面中进入“Settings（设置）”→“Appearance（用户界面）”，在“Look and Feel（外观设置）”中将“Skin Fonts（皮肤字体）”设置为“Arial”；在“Region（区域）”中将“Language（语言）”设置为“Chinese (Simplified)”，稍等片刻即可自动切换到中文界面（**图1**）。



2.错误词条修正

尽管XBMC带有简体/繁体中文语言包，但不少词条默认翻译却不算高明，有歧义甚至可说是错误，也有一些遗漏并没有翻译。例如为媒体文件夹自定义缩略图显示时，应该是“选择图像文件”的词条被翻译为“浏览光盘镜像”，明显是电子词典自动翻译导致的错误（**图2**）。要修正错误的词条其实并不困难，使用文件编



辑器打开XBMC安装目录下“\Language\Chinese (Simple)”子目录中的“Strings.xml”文件，对应修正其中翻译错误的中文词条；对于缺失没有翻译的英文词条，在“\Language\English”子目录中“Strings.xml”文件中找到“Strings id”定义，将其翻译后加入中文语言文件中即可（**图3**）。



切换皮肤后中文界面实现

XBMC安装包默认附带有三款皮肤主题界面，用户也可下载添加更多的皮肤外观，大多数主题也都默认附带中文语言文件，但用户切换主题后仍然有可能导致部分中文显示丢失或方框乱码（**图4**）。因此最简单解决的方法仍然是替换默认字体文件，主题文件都放置在XBMC安装目录的子文件夹“skin”下，例如“MediaStream”主题的字体就在“MediaStream\Font”子文件夹中，不同的是用户可能需要更名替换多个字体文件，“MediaStream”主题就定义附带有6款字体文件（**图5**），然后依然设置“Skin Fonts（皮肤字体）”为“Arial”即可。

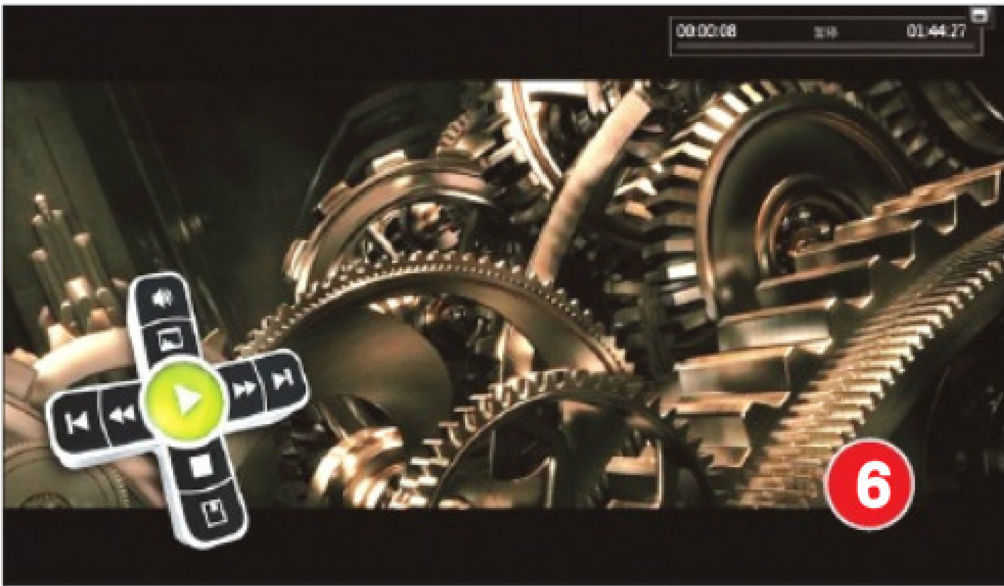




二、媒体播放和操作

1.键盘快捷键定义

XBMC界面下操作鼠标、键盘及遥控器均可使用，大多数情况下鼠标左键执行和右键调用菜单能解决问题。不过由于程序设计目标和历史继承，XBMC的鼠标支持并不理想，移动偏慢而且有点发飘。最关键是某些主题皮肤下，一些功能项目选中了之后，鼠标左键点击执行会无效，必须使用键盘才能正常操作，对应的菜单操作项也只能从键盘菜单快捷键调出，不能鼠标右键调用菜单。不过作为一款针对HTPC设计的软件，XBMC的所有控制均可通过键盘实现，尤其在类似媒体播放鼠标操作菜单有限的情况下（**图6**），记住一些常用的快捷操作键非常必要，用户可在官方网站获得默认键盘的快捷操作键定义（http://XBMC.org/wiki/?title=Global_Keyboard）。



2.RMVB识别和播放

XBMC在媒体格式支持的一个较大问题是官方版本附带解码器并不支持RM、RMVB格式，不过考虑在Xbox平台上XBMC对RMVB的支持非常好，因此Windows平台上支持RMVB格式只是时间问题而已。事实上Windows平台版本的XBMC媒体播放功能并没有沿用Xbox平台上的MPlayer，而是XBMC自身开发的DVDPlayer，但同样是调用FFmpeg进行视频解码。因此有用户重新编译了自己的FFmpeg库，在其中添加了RMVB格式支持（http://www.namipan.com/d/69fb9c6ec84aa7542b6b188ab0f823ce08afc232470c1900）。将下载的解码器文件包解压，并将它们放入XBMC软件安装目录的“\system\players\dvdplayer”子文件夹下，重新启动XBMC即可识别并播放RMVB文件（**图7**）。



3.画面比率调整

XBMC启动有全屏模式和窗口模式两种，如果发现XBMC全屏中有视频播放的比例不对，例如16：9的影片画面变窄人物变形，原因是XMBC没有使用正确的分辨率及进行屏幕校准。XBMC主界面中进入“Settings（设置）”→“Appearance（用户界面）”。



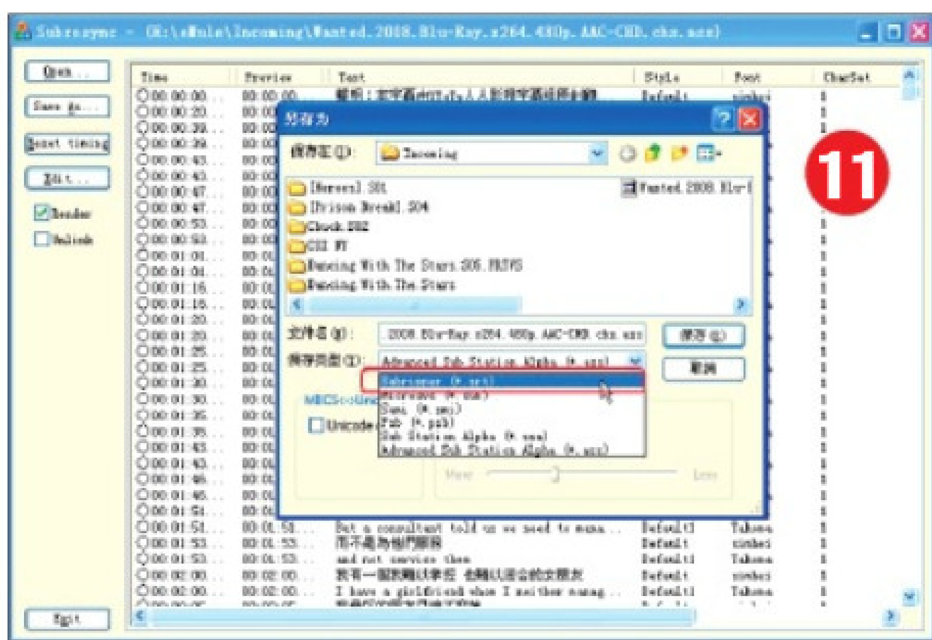


在“Screen（屏幕）”页面中将“Resolution（分辨率）”选项中将默认的“自动”设置为显示器的标准分辨率（**图8**），完成后测试全屏播放比率是否正确；如果视频播放比率仍然有问题，那么继续点击“Video calibration（屏幕校准）”，进入可视化屏幕校准界面，分别调整左上角、右下角的过扫描补偿（在PC显示器上一般不需要调整，但对于电视机是非常必要的选项），调整字幕位置，最重要的就是把中央的方框调整为比例是1：1的正方形。这个方框的高度在调整时是不会改变的，因此用户只要用左右键调整方框的宽度和高度一样，播放视频就是正确的画面比例了（**图9**）。

4.中文字幕修正

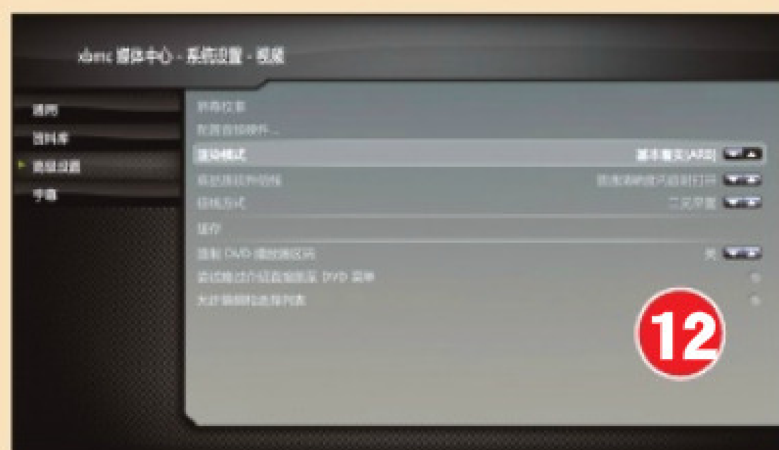
多数情况下XBMC都能正确识别和外挂影片所附带的字幕，但某些情况下字幕会产生乱码或导致程序失去响应，最主要的问题出在“IDX+SUB”格式的图形字幕上。目前XBMC无论是单独外挂还是切换SUB字幕，都会使得XBMC占用内存飙升并且失去响应。不过“IDX+SUB”的图形字幕的流行度已非常低，对于文本字幕为主流的媒体播放没有任何实际影响，即使极冷门的影片也几乎不存在只有图形字幕的可能。





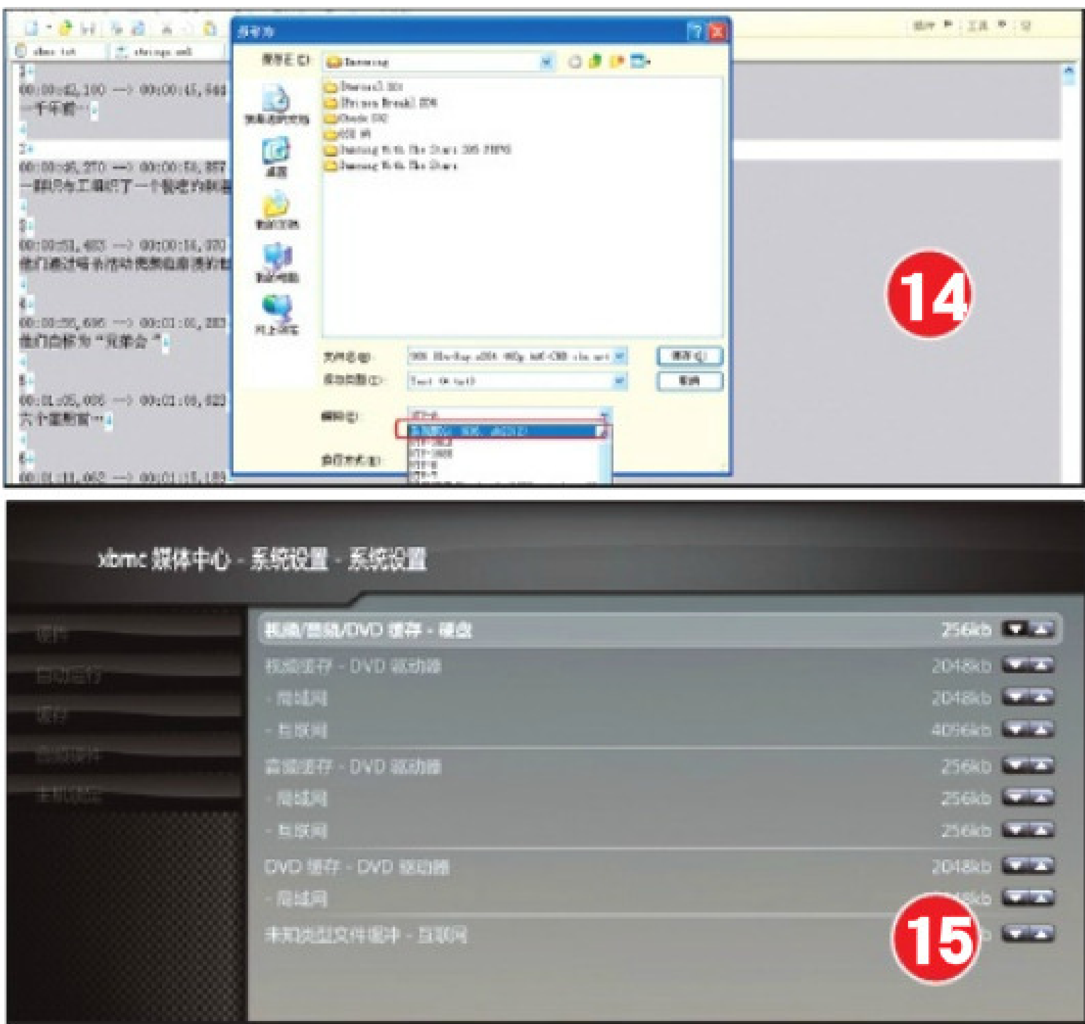
相对而言SSA/ASS文本格式的字幕才是大问题，虽然XBMC可以读取，但不管怎么设置都无法显示或显示乱码（**图10**）。好在XBMC中可以稳定应用最为流行的SRT文本格式字幕，将SSA\ASS文本格式的字幕简单转换下即可解决问题。使用字幕显示Vobsub软件附带的Subresync载入SSA\ASS文本格式的字幕（http://www.ouyaoxiazai.com/soft/mtgj/86/919.html），不需做任何处理即可点击“Save as”，将其另存为SRT格式的文本字幕即可（**图11**）。有时候SRT文本格式字幕在XBMC中也会乱码，

有的计算机在XBMC中播放RMVB视频时会出现花屏，与硬件配置和RMVB视频本身都有关系，用户可尝试以下的解决办法。在XBMC主界面中进入“Settings（设置）”→“Videos（视频设置）”，在“Player（高级设置）”中将“Render method（渲染模式）”设置为“Basic shaders（基本着实）”，这个设置不仅可解决某些显卡原因导致的RMVB播放花屏，还能提升视频播放时的解码效率（**图12**）。此外某些RMVB视频在制作时被加入节目制作小组的制作片头，往往播放时片头可以播放，但进入节目部分出现花屏或死机现象，这是因为片头部分的格式码流的码率与节目部分码率不同，XBMC附带解码器无法正常切换码率而导致解码异常。这种花屏的解决办法只能编辑片源，下载RMVB视频编辑工具Realmediaeditor（http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=9586），载入RMVB视频并设置好起点和终点，另存后也就把片头部分的内容切掉，在XMBC中播放即不会导致花屏（**图13**）。





而且问题只出现在简体中文字幕上，原因在于这些简体中文字幕使用UTF编码，使用任意的文本编辑器打开出问题的字幕，不做任何处理即可另存为，存储过程中设置文件编码必须为GB2312，这样即可顺利解决简体中文乱码的问题（**图14**）。



5.播放停顿或中止

某些计算机在XBMC播放HDrip或蓝光等高清视频时，会出现每次播放一段时间就退回到播放列表的情况，大多数出现在Vista操作平台上。此问题可以通过视频缓存设置解决，XBMC主界面中进入“Settings（设置）”→“system（系统设置）→“Video（视频设置）”，选择“Advance Setting（高级设置）”中的“Buffer（缓存）”选项，将“Video/music/DVD”缓存由默认的256Kb设置为2048Kb或更高，如此即可解决高清视频播放退出到播放列表的问题（**图15**）。

三、媒体库下载和管理

媒体库自动更新和管理是XBMC最为强大的功能，无论是实用性还是华丽的界面都要远远超越微软的MCE。在XBMC中用户可将自己的视频文件设为三种类型，电影、电视节目、音乐视频，一旦设置了正确的视频类型，就可利用XBMC内置的搜索功能从网络影视站点获取海报、演员表、剧集内容介绍等相关信息，并生成自己的影视资料库。

1.影片资料自动下载更新

当用户进入“视频”添加一个新的视频目录后，不要急着点“确定”结束设定，应当继续点击“设置内容”；如果是已添加的视频目录，则直接在目录上点击右键，在弹出菜单中选择“设置内容”（**图16**）。



在“设置内容”窗口中，用鼠标或方向键将焦点移到最上方的类型选择栏，根据视频目录内容按回车键切换“电影\电视\MTV”，然后在站点列表中选择其他互联网视频资料库网站，电影资料库推荐“IMDb”，电视节目则推荐“IMDb TV”，音乐视频推荐“MTV”，再点击左下方的“选择”键确定（**图17**）。

选中“执行自动扫描”确定之后，XBMC将会自动扫描该目录下的文件夹和视频文件并从网络上下载影片信息，而每次重启XBMC这都是一个例行的工作。虽然视频目录内文件较多将会耗费较长的扫描下载时间，不过对于第一次使用的用户还是强烈建议执行，否则每部影片手动去下载资讯会更加耗费时间精力。

如果自动搜索没有成功搜索到相关的影片资讯——大多都是因为错误累赘的文件名导致无法定义搜索关键字，这时候就需要用户手工操作。进入刚刚设置好内容类型的目录，在影片目录或者视频文件上点击右键，在菜单中选中“视频信息”即可开始手工搜索。在手工搜索窗口需要用户输入搜索关键字，注意XBMC只能识别英文名称，名称中的单词只能使用用空格、点、或下划线进行分隔，其他情况都可能导致不能正常识别关键字。当搜索结果发现有多个可能匹配的内容时，会弹出列表让用户选择。如果XBMC识别不出文件名，则会要求用户再次手工修改或者输入提交的电影名称。搜索成功并指定下载对应影片的资料信息后，会显示包括影片风格、导演、编剧、电影分级、电影时长、演员表等诸多内容。其中演员表选中时会显示演员的照片，可以选择“取得缩略图”，会自动联网下载更多海报以供选择，选择“获取影迷”功能则是选择浏览影片信息时的剧照图片。

以后也可随时回到这个设置进行自动搜索，默认情况下XBMC是按照视频文件的文件名来搜索的，如果用户的视频文件是以文件夹形式来管理，则应该选中“以文件夹名来查找”，自动搜索时会显示一个进度窗口，搜索时仍可进行其他操作，也可随时取消。成功搜索并下载到资料的影片，用户可在文件夹视图内看到含有缩略图的视频文件（**图18**）。



2. 资料库浏览管理模式

当用户成功搜索下载了至少一部影片资料，XBMC就会自动建立视频资料库，此时在视频菜单中原本灰色不可选的“资料库模式”，已可点击启用。



“资料库模式”的优势在于视频文件会按影片、电视节目、MTV分类，它采用类似虚拟文件夹的技术，用户无需关心视频文件被具体存放在哪个目录，搜索查找、播放模式、浏览管理各个方面都拥有极大优势（**图19**）。

华丽绝美资料详尽是“资料库模式”的另一个特点，在默认主题皮肤下用户可通过切换显示模式来获取不同的浏览管理界面，也可通过切换主题皮肤获得更加详尽资料的显示效果，这些浏览模式下用户随时都可按“I”键调出每个视频的具体信息，某些主题甚至可对浏览显示管理模式进行完全自定义（**图20**）。



3. 连续剧的资料管理

正确搜索和下载资料的电视连续剧完全可做到同一剧集按“季”显示，进入每一季又可以正确显示每一“集”的具体资料，在“资料库模式”下完全独立不会掺杂其他任何多余视频信息（**图21**）。



用户会发现电影视频可通过手动搜索来调整信息，但要实现上述的效果则要遵照以下设置，否则无论用户如何手动调整都得不到正确的结果：

首先电视连续剧一定要用文件夹管理方式，也就是说不同剧集一定要放在不同文件夹内，绝对不能像电影混杂放在一个文件夹下，如果是多季的电视连续剧则按照“剧集文件夹”→“单季文件夹”进行嵌套；搜索成功的关键在于“剧集文件夹”一定要严格按照官方剧集名，除此外不要有多余的中英文词组，举例而言，对于热门剧集CSI纽约篇，剧集文件夹不能使用许多国内RIP小组的名称“CSI New York”，这会导致搜索失败，也不能简写为“CSI”，因为自动搜索的结果会是“CSI Miami”，使用官方剧集名“CSI NY”才是唯一正确的选择。



其次对于放置在单季文件夹内的剧集名词一定要包含有类似“S05E09”标明季和集的字串，诸如“01、02……”“第一集、第二集”之类的字串都不能得到正确的搜索结果，注意此字符串一定要分隔开且名称中不要再有其他数字，最好的方法是保留RIP发布的英文名称不要自己修改。只要每集的电视剧文件和字幕文件按统一格式存在在各季的目录下，这样在XBMC中下载资料之后，就能自动分季和集排列了（**图22**）。

四、遥控器支持

家庭影院与普通PC播放视频的最大区别当然是对遥控器的支持。作为Xbox平台移植而来的影音中心，XBMC对于Xbox原配手柄以及遥控器都完美支持，但是Windows MCE的遥控器则有待完善。以最为普及的MCE遥控器为例，默认情况下在XBMC中仅仅只有数个控制键有效。

1.MCE遥控器驱动

想要XBMC在PC中完美支持所有MCE遥控器，下载XBMC MCE remote info支持压缩包（http://www2.vhl.tudelft.nl/~rloggen/xbmc/XBMC%20MCE%20remote%20info%20BETA%201.zip）。将下载的压缩包解压会有两个子文件夹，其中“MCE remote drivers WinXP”文件夹下是各种版本MCE遥控器的驱动程序，用户可在此指定安装。

2.设定遥控器按键

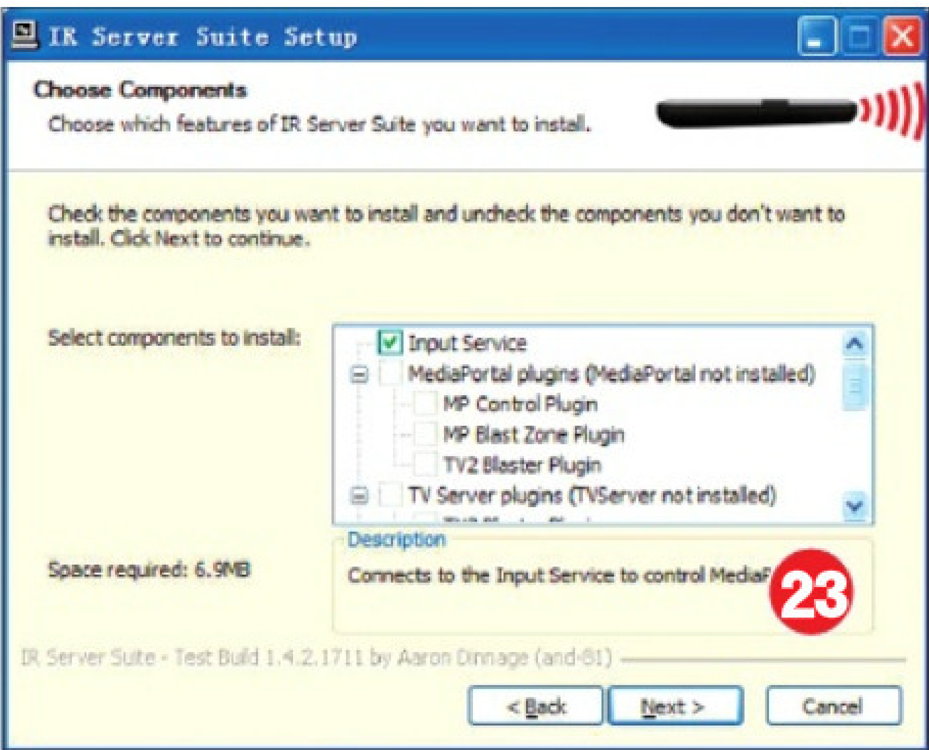
下载安装微软的Microsoft .NET Framework 3.5（http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?displaylang=zh-cn&FamilyID=333325fd-ae52-4e35-b531-508d977d32a6）。安装压缩包中附带的IR Server Suite，注意安装选择组件时仅仅选择“Input Service”即可（**图23**）。

点击“开始”→“程序”→“IR Server Suit”→“Input Service Configuration”，确认驱动列表中“Microsoft MCE”的“Receive”和“Transmit”复选框勾选。点击“Configure”按钮打开配置窗口，切换到“Remote”配置页面勾选“Disable automatic buttons”，这个功能会屏蔽遥控器的消息机制，能使静音和音量调节遥控键在XBMC中正常工作，但是也会使遥控器失去在Windows中的默认操作；切换到“Keyboard”及“Mouse”配置页面，分别勾选“Enable keyboard input”以及“Enable mouse input”，这能使鼠标和键盘能在XBMC下正常工作（**图24**），设定完毕需要重启计算机。

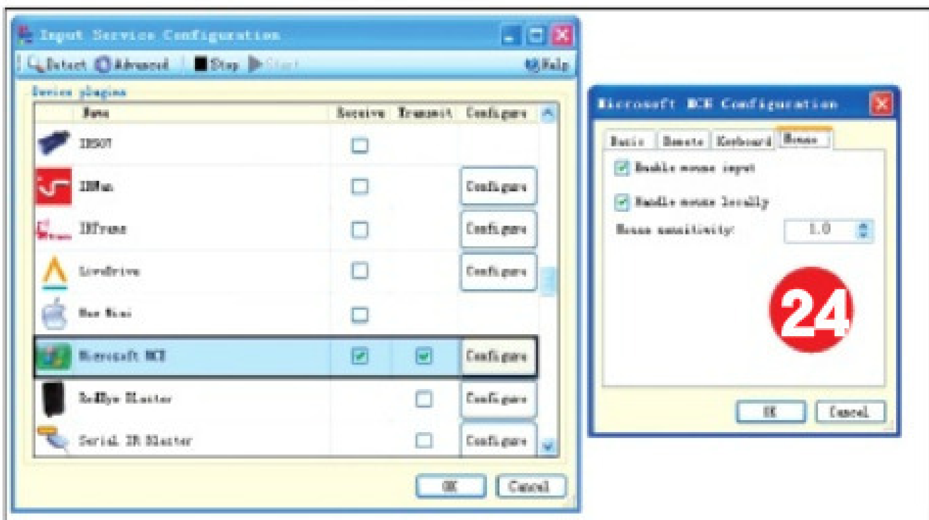
最后将压缩包中的“XBMC”文件夹内所有文件拷贝到XBMC的安装目录下，并使用其中的批处理文件“start xbmc with MCE remote support.cmd”启动XBMC，即可在XBMC中完美使用MCE遥控器。如果想以窗口形式启动XBMC，只需要修改批处理里的命令行“xbmc.exe -fs -p”，将参数“-fs”去除即可以窗口形式启动。

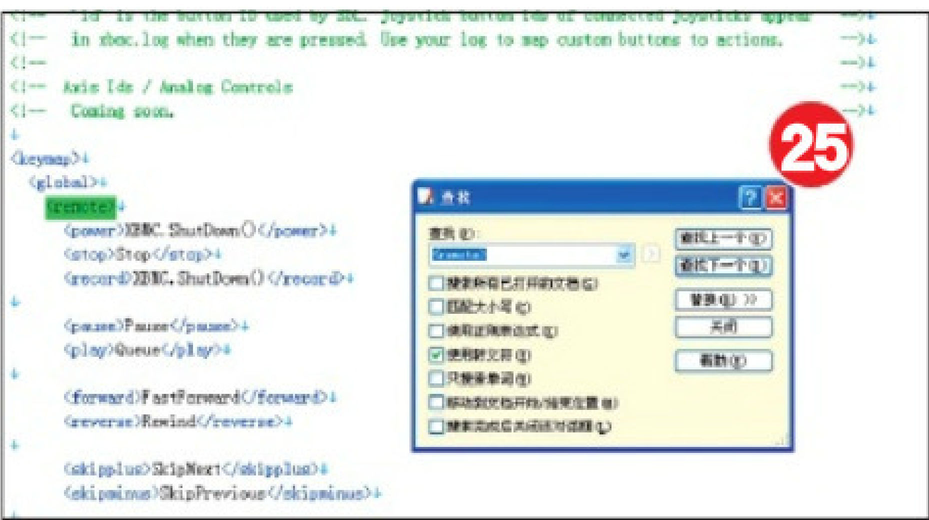
只要稍加分析即可知，上文实现MCE遥控器完美支持的解决方案是按键映射，其中的关键就是最后步骤中拷入XBMC中的两个文件，“IRSSmap.xml”文件及“Keymap.xml”文件。其中“IRSSmap.xml”是遥控器按键的键值定义文件，而“Keymap.xml”则是将遥控器按键键值映射为XBMC中操作键的映射文件，事实上所有Xbox手柄、遥控器等都是这样实现对于XBMC的支持。

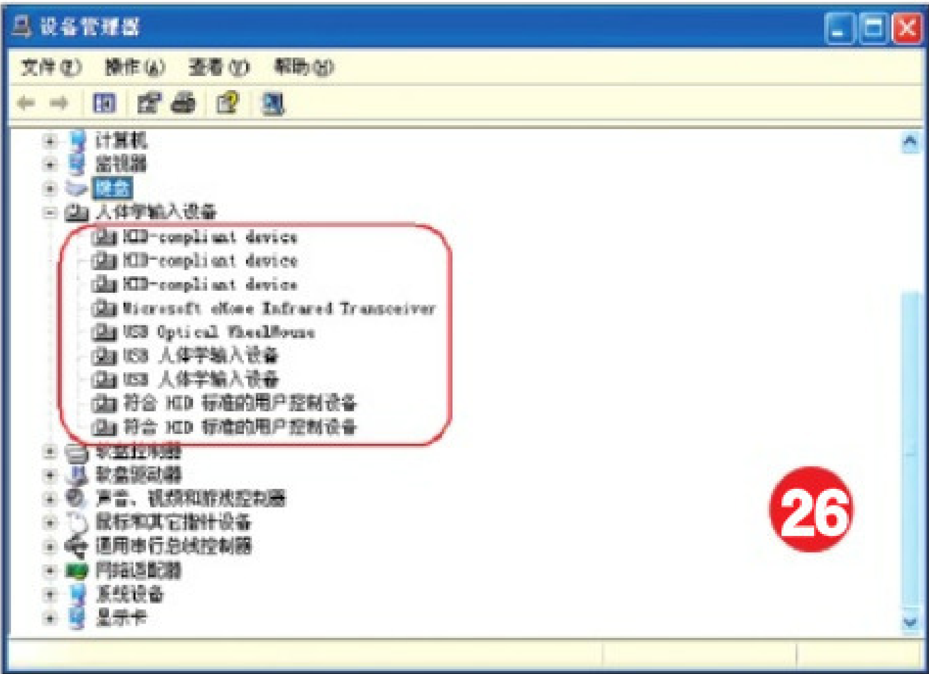
只要理解了这一点，用户就至少找到两个问题的解决方案。首先是如果用户不满意上面XBMC中MCE按键功能的默认定义，那么只要使用文本编辑器打开“Keymap.xml”文件，查找“ ”字段并对应“IRSSmap.xml”的按键键值修改即可（**图25**）。其次如果用户的遥控器并不是MCE遥控器，但只要是标准的HID设备就能应用HID消息机制（**图26**），那么用户只要使用一些键盘检测软件，即可检测出HID遥控器按键对应的键盘键值（**图27**），然后对应修改“Keymap.xml”文件中的“ ”字段的按键功能定义即可。



23


24


25



26



27



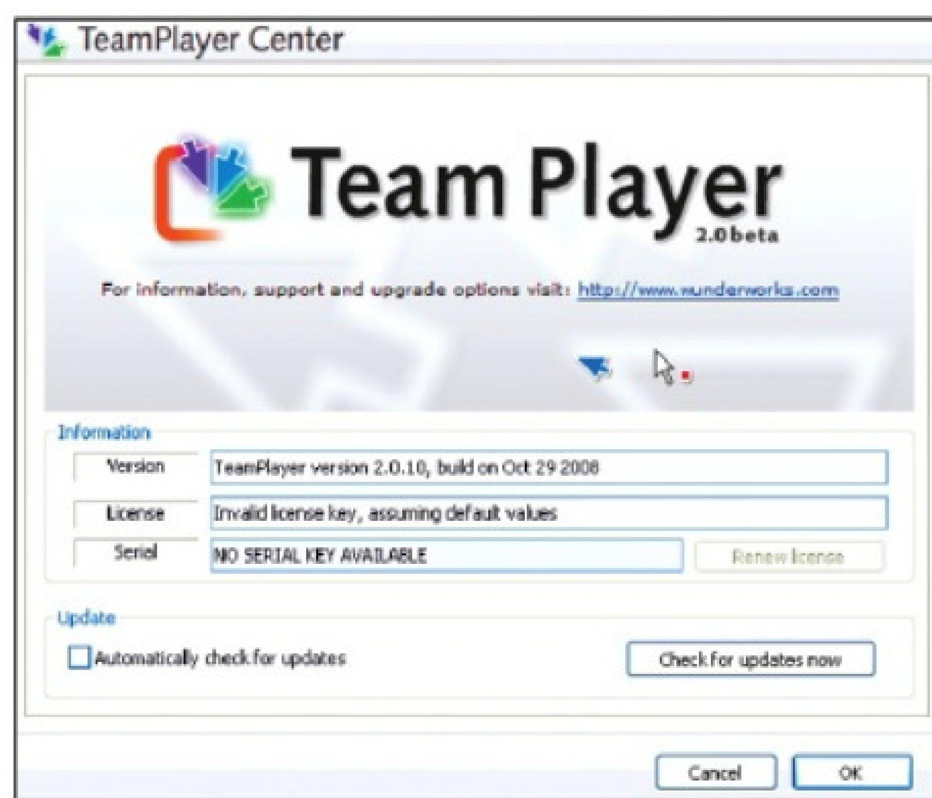
在2008年底的某日，我已在撰写2009年的稿件了。算下来这已是我为本栏目撰写稿件的第三年。“每期介绍10个左右软件，会不会总有一天要重复？”这个最初写稿时萦绕在我心头的问题早已被事实解决掉。生活永远向前，科技每天发展，需要也不可能有永远满足的一天。软件之外，其他事情也莫不如此。让我们一同跟随生活的脚步向前行，祝大家新年快乐！

■江苏 淮扬客

多键鼠工作——TeamPlayer 2.0.10

□大小：3.09MB □授权：共享（支持3套键鼠） □语言：英文
□下载：http://www.52z.com/soft/15543.html

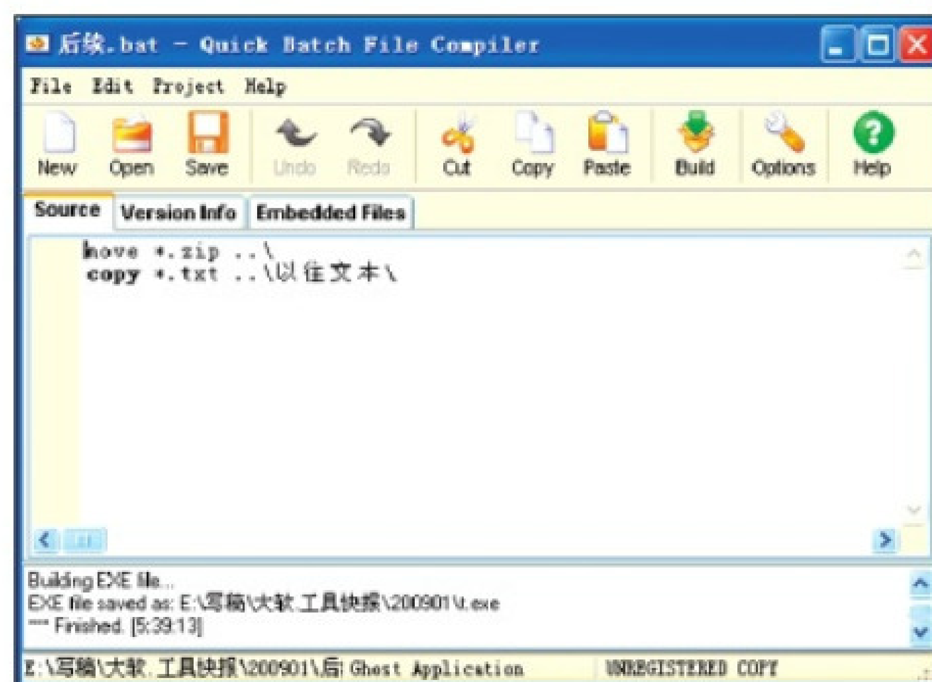
如果你的电脑同时连接着两个鼠标，你能控制的鼠标指针有几个呢？答案是一个，因为Windows只允许一个鼠标输入焦点。但在一些情况下，譬如二人想同时进行一份PPT视频演示，又或家里一台电脑连接两个显示器、一人QQ一人看电影（有键鼠操作），甚至和关系比较好的男女朋友一起用画板绘图——这时你可能迫切需要两个鼠标指针！没有问题，这款软件就可帮助你实现该愿望，它启动后会自动检测机器所连接的输入设备（鼠标、触摸板），之后根据数量显示出多个不同颜色的指针，而你很快将会发现，每个鼠标可分别操作一个指针！除鼠标外，软件还支持多个键盘。不过还是要提一下，软件实质是使用分时的方式控制多个输入焦点，因此感觉到鼠标移动变慢（DPI下降）是较正常的。此外，在一些特殊情况下，例如某个鼠标长时按键不放，会影响到其他鼠标的工作。



批处理助手——Quick Batch File Compiler 3.2

□大小：0.98MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://www.newhua.com/soft/13326.htm

一款可将BAT、CMD等批处理文件转换为EXE可执行文件的有趣软件。使用该软件转换批处理文件的目的，一是保护BAT、CMD文件的内容（比如你将批处理文件发给别人或公开，想防止错误修改），还可加上自己的版权信息、程序图标。二是软件提供了两个强大的功能，功能一是可指定生成“幽灵程序（Ghost Application）”，该程序执行时将不会显示命令行调用窗口；功能二是可将其他小型程序嵌入到最终生成的EXE文件中，并可在批处理文本中用特殊的语法（请参考软件中的说明）调用该嵌入程序，以完成特殊的功能（利用被嵌入程序的命令行功能）。最后鉴于这两个功能可能被误用，笔者不得不在此提醒，请将软件使用于正当用途。



简单的后悔药——DataRecovery 2.4.5

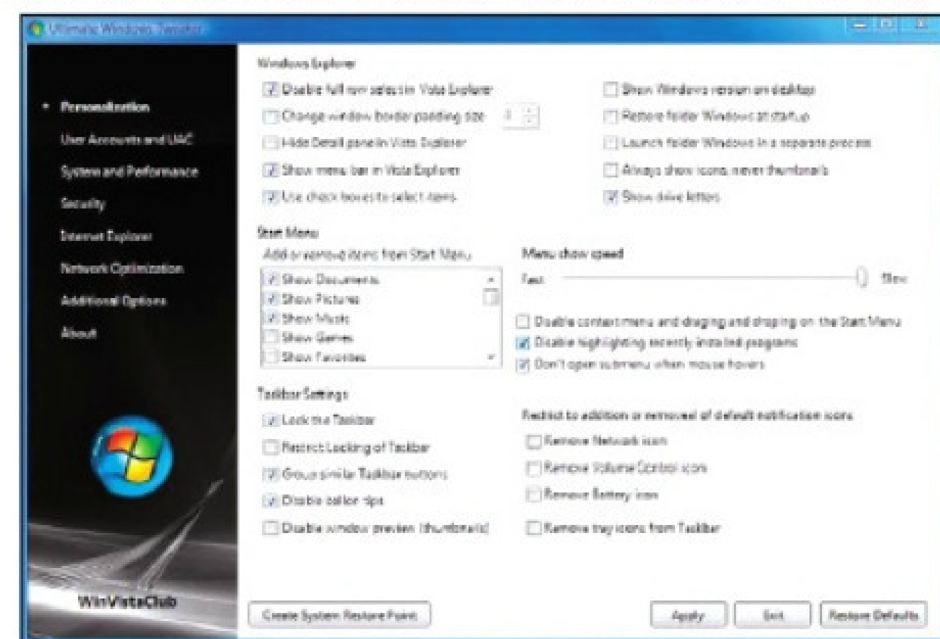
□大小：588kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/System/6856.htm

作为一款数据恢复软件，这款软件也许没有EasyRecovery等软件的功能强悍，缺乏分区恢复、Raw格式读取、恢复预览等高级功能。但如果只是想简单恢复一下刚才不小心“Shift+Delete”彻底删除的文件，那么它将完全胜任，并且赢在界面直观、操作简单。指定磁盘分区后，点击“扫描”按钮，软件即可快速扫描，之后选择（可多选）文件即可将其恢复到其他分区。不过虽然直观简单，利用它还可进行更进一步的全面扫描，可过滤文件名，还可彻底擦除某文件的痕迹，使其不会被同类软件再找出。



Vista终极设置——Ultimate Windows Tweaker v1.0

□大小：145kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.myfiles.com.cn/soft/42/42876.htm



很多用户都知道WinXP下有一款微软自产的Tweak UI，可调整系统的多种功能。现在这款软件自称是Vista之下的Tweak UI，是否也有同样的功能呢？这款软件共包括130多项调整功能，它们分布在以下七大类中：个性化（资源管理器、开始菜单、任务栏调整）、用户账户和UAC（欢迎屏幕及UAC功能调整）、系统与性能、安全（系统限制、应用程序限制、Windows Update设置）、Internet Explorer（支持IE7到IE8 Beta 2多个版本的性能调整）、网络优化及若干实用的附加选项（如OEM信息修改、右键菜单实用选项等）。如此看来，相比WinXP下的Tweak UI，这款软件功能更为丰富，不过注意软件所有功能仅可用于Vista系统。

MKV之瑞士军刀——MKVToolnix 2.4

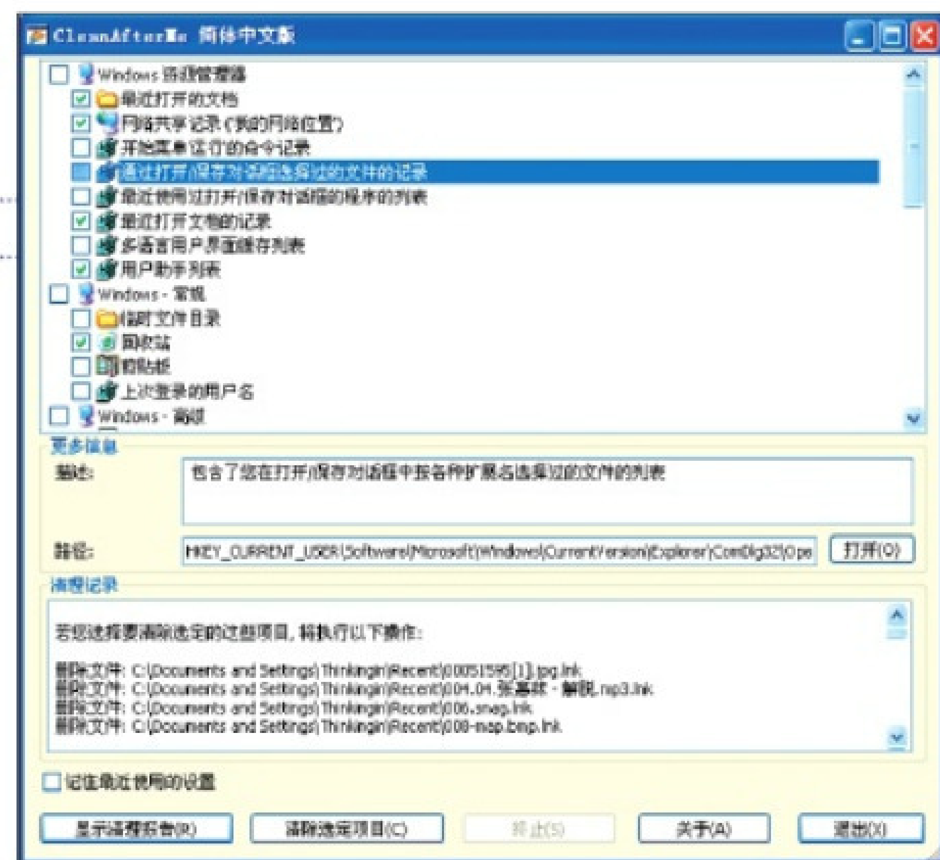
□大小：4.57MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/11059.htm



MKV是近年来流行的一种影音分享文件格式，对于一般用户而言，其优点除了编码之外，还在于字幕可内嵌封装（也可外挂），省去了下载/配置字幕的麻烦。这里介绍的MKVToolnix是一整套MKV格式制作和处理工具，可将多种格式的视频、字幕、音频等封装为MKV文件。不过笔者最推荐的是其中所附的MKVEWizard.exe程序（所给截图也是该程序界面），使用它可提取MKV文件中的音、视频及字幕文件。对于普通用户，提取可能比制作更为有用，但MKVEWizard不可脱离整个套件使用，因此在此一并推荐下载。

人走不留痕——CleanAfterMe 1.25

□大小：37.4kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/68825.htm



这款绿色小工具的功能是清除Windows中多项使用痕迹及系统垃圾。它的清除功能与很多优化软件的类似，包括各种最近使用记录，但还有一些少见的选项，例如网络共享记录（你最近访问过的网络邻居共享文件夹）、上次登录的用户名、剪贴板、注册表的最后访问键位置、已安装的USB设备，此外还包括IE、Firefox中及几个常见程序中的使用痕迹。此外，这款软件还有一项设计较独特：可在清除之前“显示清理报告”，软件会将要删除的注册表或磁盘文件详细列出，以便想知道更多细节的用户充分了解待删除内容。

吉他和弦任意转——Billion Chords 1.0

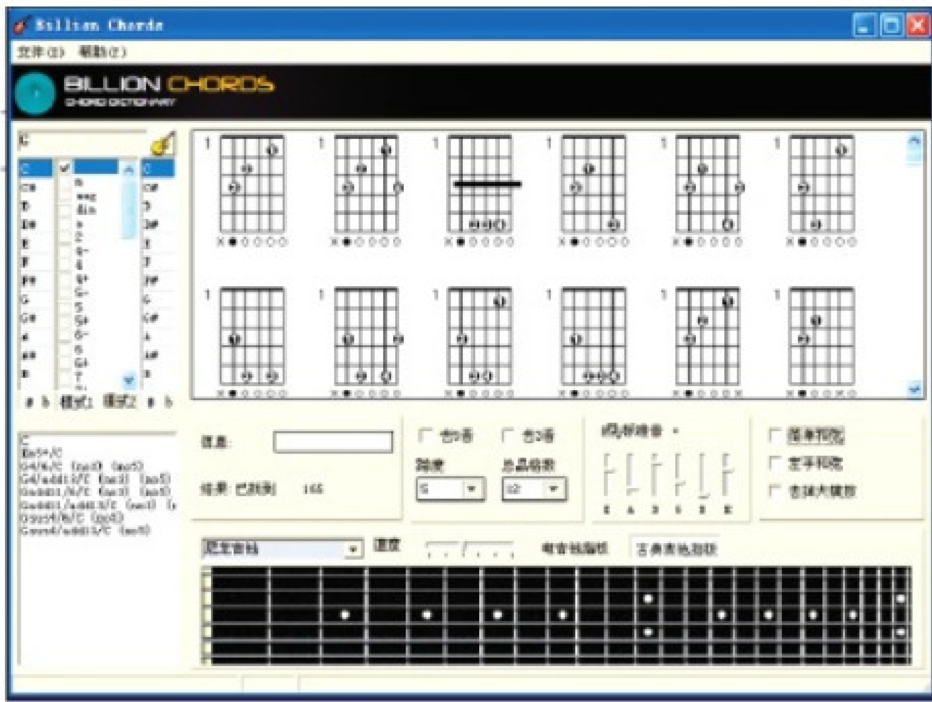
□大小：680kB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/download_12673.htm



相信读者中会有部分朋友对吉他有兴趣，而和弦（Chord）弹法则是民谣吉他中不可缺的基础部分。由于吉他设计精巧，同一个和弦可在吉他上以多种指位组合弹出，但除非是对吉他非常熟练的弹奏者，想要掌握全部的组合几乎不可能。而这款软件就可查询指定和弦的全部组合，并可根据你的需要只显示简单和弦、去掉大横按等较高难度的组合，还可指定所按品位的跨度（高跨度难度当然也高）。总之，如果想随意转换和弦，使之符合自己的水平或需要，这款软件可省却你不少麻烦。注意软件为共享版本，未注册前只可显示C调的和弦组合。

高压缩屏幕录像——Screen2EXE 2.10

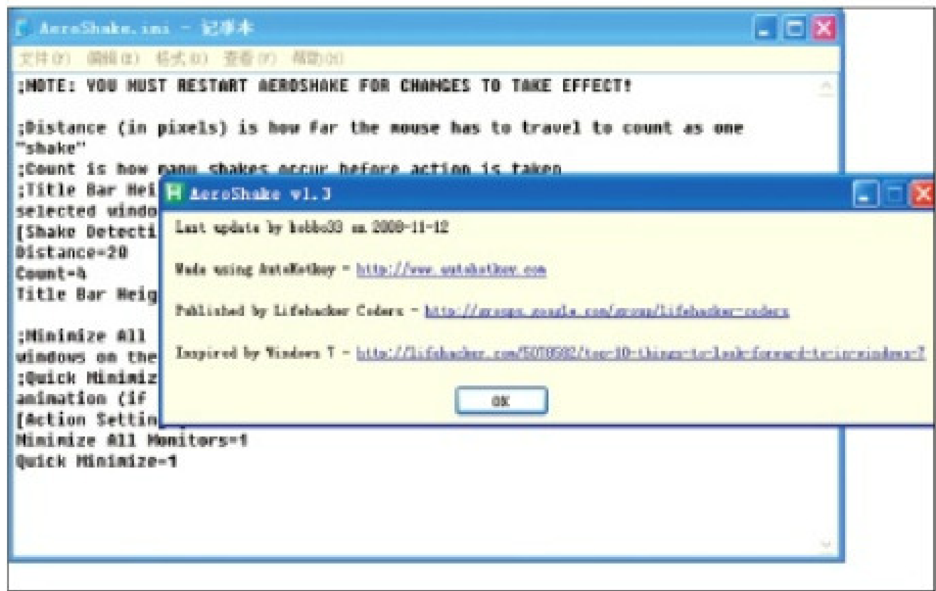
□大小：1.54MB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/59323.htm



2008年01期，本栏目曾介绍了这款超强的屏幕录制软件，它的特点是在保证画质的前提下实现极高的压缩率，同时，为摆脱播放时对系统中已安装视频编码的需要，这款软件只将最后成品保存为EXE格式。一年以后，这款软件也升级到了2.X版本，新版本添加了很多新功能，例如添加注释、嵌入图像、缩放/对焦（突出屏幕中的某一部分）、添加延时、剪切剪辑以及能更大程度压缩成品体积的“帧优化”功能。比较原来的1.X版本，新加的编辑部分能让你的作品更加完善，而原有优点仍旧保持。强烈推荐新老用户下载安装。

摇一摇，最小化——Aero Shake 1.3

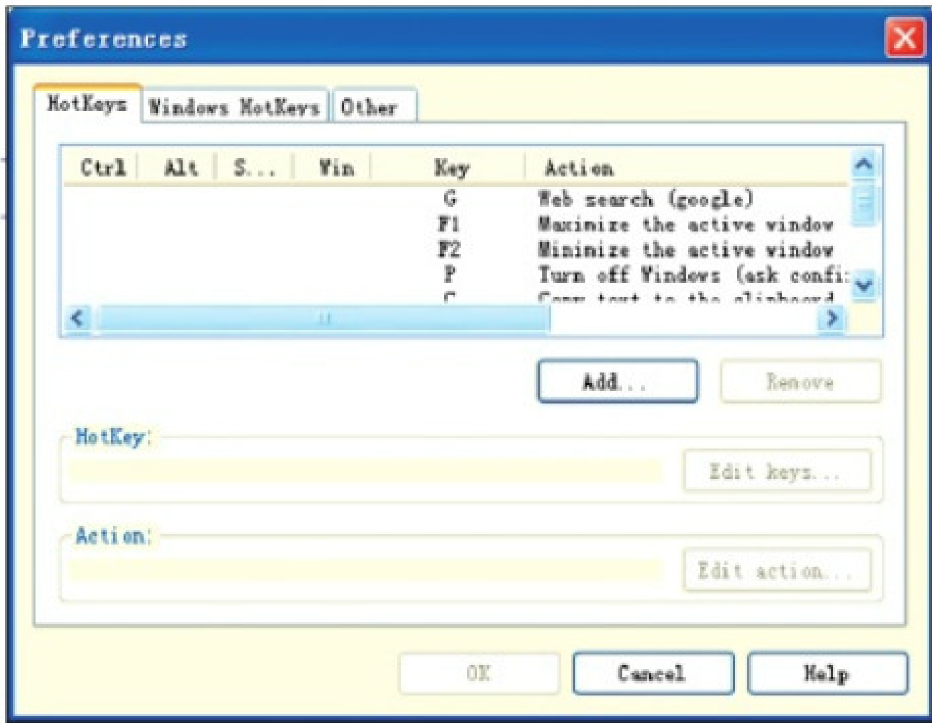
□大小：193kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://download.pchome.net/15809.html



试用过Windows 7测试版的朋友，会知道该版操作系统中有一个有趣的功能：只要你在窗口标题栏上按下鼠标左键不放，然后左右“摇”几下，除本窗口外，其他所有打开的窗口都会最小化；而再摇几下，又可恢复。这种“抓住摇一摇”的功能，你在WinXP/Vista中可用本软件来模仿。软件功能简单，你只要开启后就能开始“摇”标题栏，不过到底摇多少下、摇多远、如何分辨是“左右”摇而不是“上下”、最小化时是否有动画显示，这些都可通过右击系统托盘图标→“Setting”来设置。不过设置都是通过在INI文本中修改参数完成，请看清楚英文说明再修改。

键盘快手——HotKeyBind 1.2

□大小：1.18MB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://hotkeybind.sourceforge.net/download.html



一款全局快捷键设置工具。除了程序内置的一些特殊动作，例如打开Google搜索框（遗憾的是中文支持不好）、Win+方向键上/下控制音量等，你还可为数量丰富的动作定义自己喜欢的快捷键。这些动作包括：打开控制面板或其中的任意项目、按指定形式排列桌面窗口、打开网页、打开文件/文件夹/执行程序、模拟鼠标指针动作、关闭系统/休眠/待机/锁定、拷贝/插入文本、窗口控制等。如果用可自定义动作的数量来衡量这类软件，这款软件确实可算优秀之作。

右键菜单知其然——ShellMenuView 1.06

□大小：33kB □授权：免费 □语言：简体中文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/61745.htm



非常小巧的一款系统软件，功能是查看资源管理器右键菜单中的关联项，并可选择将其禁用/启用（不可删除）。这种类型的软件较多，而本软件除胜在小巧外，更有两个小优点。其一是具有“在Regedit中打开”的功能项，选择它将会打开注册表编辑器，并定位到右键菜单的注册位置，如果你正对注册表感兴趣，它正好满足你的好奇感。其二是可按“菜单名称”“扩展名”“菜单项”“文件类型”等属性排列，方便你快速找到目标（友情提示：扩展名为“*”是指所有类型关联，“Directory”为文件关联、“File”指所有文件关联，而“Drive”则是磁盘符关联）。

尽享明星感觉——可牛影像

□版本：1.0 Beta　□大小：3.26MB　□授权：免费软件
□作者：可牛影像　□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无
□主页：http://www.conew.com
□下载注册：http://www.conew.com/download.html

说明：一款非常值得一用的图片编辑软件。这款软件的最大特色在于所谓的“魔术场景”功能，即将原图片中的部分嵌入到另一张场景图片指定“镂空”的部分。软件提供的场景非常丰富，并且几乎个个美观大方，不少场景还提供了不止一个的“镂空”部分，可将一张照片的不同部分嵌入。目前可见的模板包括“以假乱真”“杂志封面”“简单边框”“年历月历”“梦幻爱情”等多类，软件安装时虽只有3.26MB，但只要使用时联网，就可随时下载多种场景，因此未来也会能较方便地更新。除了场景嵌入之外，软件还提供了水印、文字、去红眼、按比例剪裁、影楼特效及高级调整功能。

点评：这款软件胜在效果及细节两个部分。笔者之前见过中外许多类似的场景替换软件，但若以效果对比，本软件可毫无疑问



地居于翘楚，无论是摆在街头的大型像框，还是高驻于广告柱上的大幅图片，最后效果给人的第一印象绝不是常见的“滑稽”或“不自然”，而是很好地融合及大方的效果。这固然与软件作者选择场景的用心有关，但也与图片融合的细节处理息息相关。细节还体现在图片剪裁与尺寸设计上，在已有的尺寸规格中，甚至赫然列举着“开心网头像”“天涯网”等规格，让人不得不对作者的细心感到赞叹。


以假乱真的图片融合效果让人赞叹！

数据无忧——Vista一键还原

□版本：1.35　□大小：5.61MB　□授权：免费软件
□作者：Vista之家　□平台：Vista　□注册费用：无
□未注册限制：无　□主页：http://www.vista123.com
□下载注册：http://www.vista123.com/vistaghost

说明：专为Vista量身定做的一款系统备份/还原软件。这款软件利用了Norton的Ghost软件进行底层工作，因此是对整个磁盘分区进行备份/还原，备份的内容不仅包括整个系统，还包括系统分区已安装的所有软件（但对其他盘无效）。软件的前台Windows界面只是设置备份时的参数，例如备份路径、备份镜像是否分割、镜像压缩的程度，而具体的备份/还原工作还要重启系统后在DOS窗口下选择后再进行。安装本软件并确定“我要备份”之后，软件会在开始启动的多系统菜单中加入一个“Vista一键还原”启动项，选择此项进入下一步菜单界面，即可根据需要进行系统备份或还原。

点评：对于熟习Ghost软件的用户来讲，自主备份系统当然不在话下。但对于大部分非专业用户而言，使用这种“包装”得更好的软件，不仅有利于提高备份/还原成功率，更大的好处是不会出现差错（没少听过用Ghost找错分区，误将数据覆盖的案例），而“高手”们也可借此来节约自己的时间。总之对于Vista用户而言，这确实是一款不可多得的系统维护工具。



备份还原界面简单明了

窗口操作简单化——DeskAngel

□版本：2.0.10.11　□大小：83kB　□授权：免费软件
□作者：William.xue　□平台：Win9X/NT/2000/XP
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：http://www.wxftools.com
□下载注册：http://www.wxftools.com/deskangel/deskangel.html

说明：启用这款绿色小软件之后，你将可改变一些窗口操作的习惯：在窗口的任意位置点击鼠标中键，使窗口最大化/最小化；双击窗口标题栏，使窗口上卷到标题栏或下拉恢复；Ctrl+Alt+鼠标滚轮调节窗口的透明度；截取屏幕指定区域，把其按指定格式（BMP/PNG/JPG/TIF/GIF）及路径保护，或直接放在剪贴板中；用鼠标右键点击窗口最底部边框后，开启/关闭移动模式（该模式可让你按住左/右边框、左/右下角等来拖动窗口；指定F6为Win键，以用于无Win键的部分笔记本；输入时隐藏鼠标；按下中键滚动滚轮，可产生连续滚动效果，并有加速效果……所有操作均可通过右击系统托盘的程序图标启用或关闭。

点评：软件功能较为实用，而且绿色免费且小巧。同时软件也提供了一些简单的可设置项，但都必须修改与主程序同文件夹下的Settings.ini文件。具体的修改方法，请一方面参考INI文件中的说明，另一方面参考Readme.txt文档。另外，这款软件主打国外市场，默认为英文界面，要改为中文，请点击系统托盘图标，再选择“Languages→chinese”。

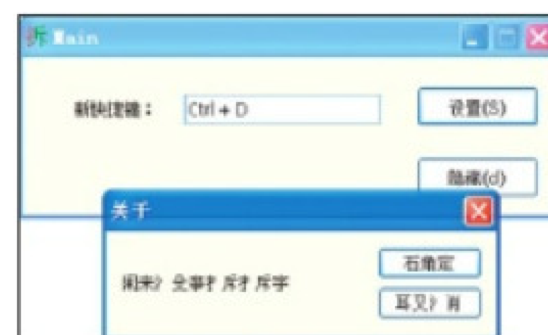

所有功能可随时启用或取消，但设置较麻烦

拆你没商量——Split Me（拆字小工具）

□版本：无　□大小：130kB　□授权：免费软件
□作者：不详　□平台：WinNT/2000/WinXP/Vista
□注册费用：无　□未注册限制：无　□主页：不详
□下载注册：不详

说明：把选定的文本中，所有具有左右结构的字，拆分为两半的一款趣味软件。例如“共享软件”，将被拆分为“共享车欠亻牛”（俗称“散光文”……）。软件的使用方法很简单，其执行后会在系统托盘处驻留，之后只要在任意文本编辑界面中，例如Word、记事本、QQ聊天窗口等，选择一段文字，再按下快捷键“Ctrl+D”，即可将所选文本中的所有“可拆”之字拆分。由于功能简单，软件的设置也非常简单，只有一个“新快捷键”的功能项，在此可改变默认的拆字快捷键。

点评：一个单一但却有趣的功能，适合于年轻人展示或无聊时自娱自乐。同时，如果你在一些特殊场景下，想快速输入偏旁（例如语文老师编辑试卷），这款软件也能收到奇效。另外，流行的“火星文输入法”中也有拆字的功能，但这款软件可对已输入的汉字进行拆分，如果你钟爱此道，也可二者相辅使用。


简单功能，简单设置



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如想用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片建议用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Darwin@popsoft.com.cn。

浏览网页，轻松采集

■重庆 陈佳

互联网是一个丰富多彩的大千世界。我们上网浏览时常会看到一些精彩文字或图片，许多人都有“采集网络精华”的习惯。

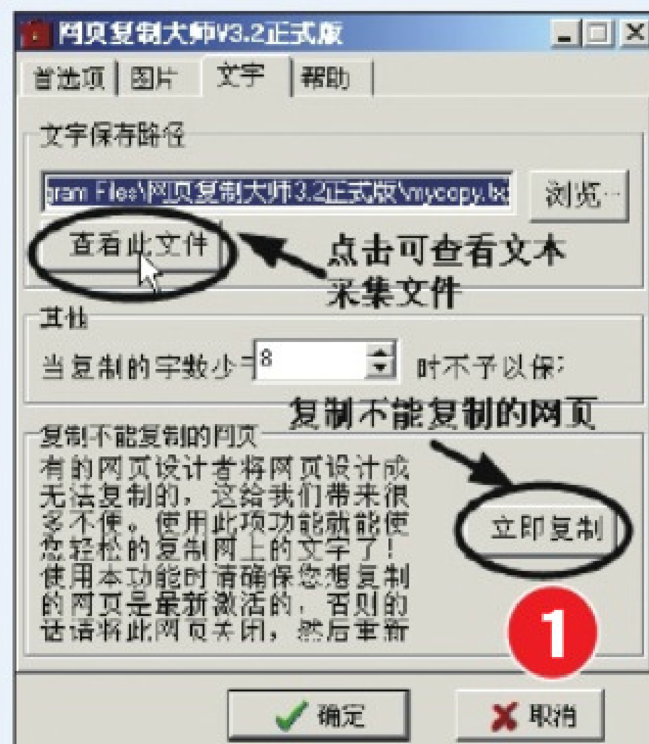
虽然浏览器赋予我们“复制”“粘贴”和“另存为”等一系列采集文字或图片的功能，但实际操作过程中，总需要诸多繁琐的步骤。按照网络人的操作惯性，哪怕是多一个步骤也会让人有繁琐累赘之感，或许有时会为这小小的繁琐而放弃某些有益的采集工作。

欲善其事，先利其器。要好好地一边看一边采集，就需要好的工具来当我们的助手。经过笔者一番比较试用后，筛选了一款个人觉得非常简便轻巧而实用的采集软件——“网页复制大师”，真真正正的简单、方便、上手快捷。

它的下载链接是http://sttele1.skycn.com/down/cmsetup32.exe，下载安装完毕后会在桌面上生成“网页复制大师”的快捷图标。双击打开它，会自动生成小图标在任务栏上。

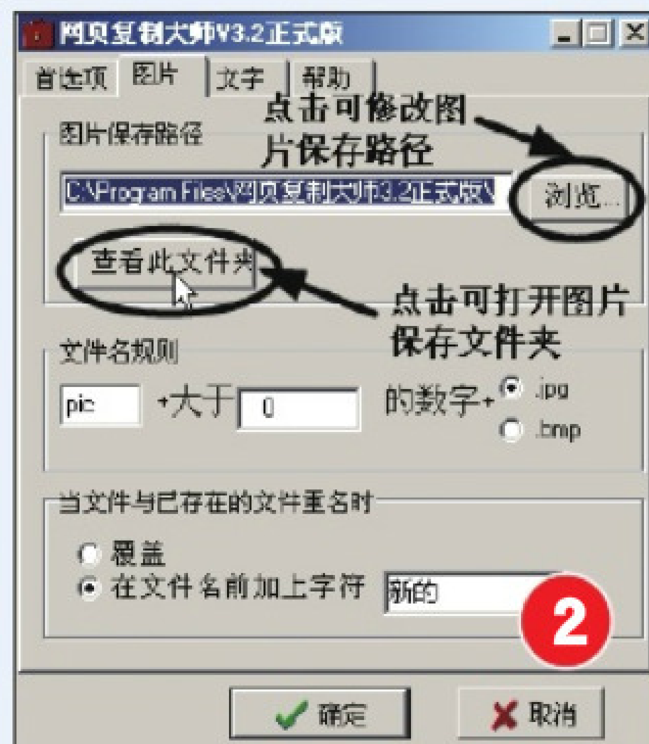
一、自动保存采集文字

在浏览网页时，看到想要保存的文字，用鼠标拖到欲保存的文字后，按下Ctrl+C快捷键，即自动保存了该文字。默认的保存文字内容的文本路径是C:\Program Files\网页复制大师3.2正式版\mycopy.txt（**如图1**）。



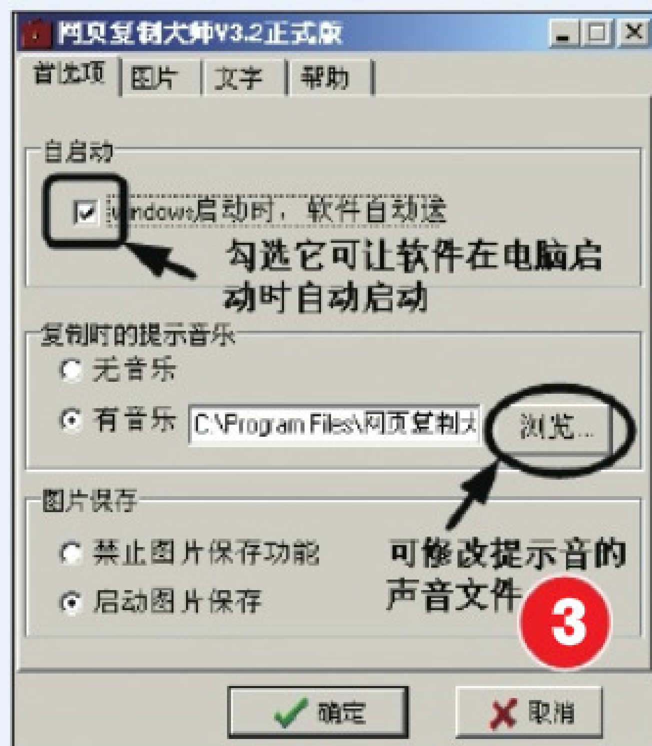
二、保存图片

右键点击欲保存的图片，选择“复制”即自动保存了图片。默认的图片保存路径是C:\Program Files\网页复制大师3.2正式版（**如图2**）。



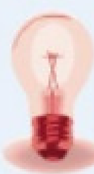
三、复制不能复制的网页

有些网页被作者设置为无法复制，给采集工作带来诸多不便。点击“文字”选项卡里的“立即复制”即可轻松复制网上的文字了。使用此功能时请确保欲复制的网页是最新激活的，否则关闭该网页重新打开。



四、清脆的提示音

无论是在保存文字还是保存图片时，一旦保存成功，软件都会发出清脆的提示音以提示已保存成功。



应用小提示：

1.如果要让该软件随电脑启动而自动启动，请在“首选项”里勾选“Windows启动时，软件自动运行”（**如图3**）。

2.如果想要改变提示的声音，请在“首选项”里点击“浏览”另选其他WAV格式的声音文件。

3.软件不使用时，直接右键点击任务栏上的小图标“退出”即可。

Foxmail邮件收发提速两招

■山东 贾培武

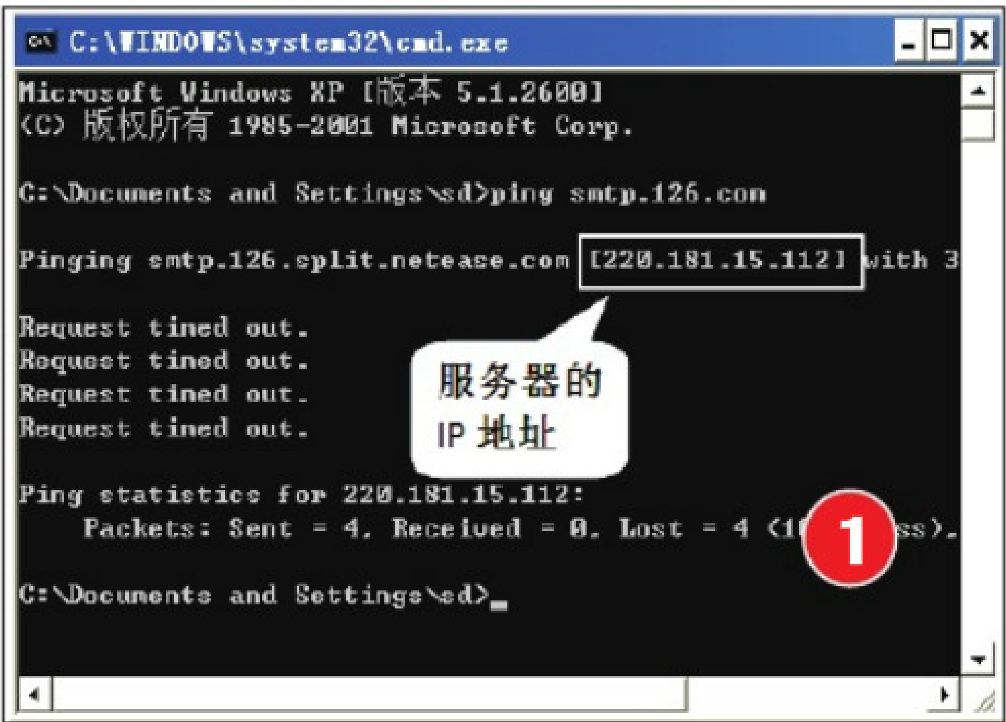
许多用户都使用Foxmail收发邮件，如果你感觉它收发邮件的速度有些慢，那么可试试以下两种方法。

一、省域名解析

使用Foxmail收发邮件，有时Foxmail在解析域名时费时较多。为此只要省去这个域名解析环节即可节省时间，从而加快邮件收发速度。

1.获取IP地址

单击"开始"菜单，再单击"运行"，在"打开"框中键入"cmd"，单击"确定"按钮，然后在DOS提示符下键入如"ping smtp.126.com"（此为示例）的命令行，然后按回车取得邮件服务器的IP地址（**如图1**）。



2.改为IP地址

取得服务器IP地址后，在Foxmail"邮箱"菜单中，单击"修改邮箱账户属性"，选择"邮件服务器"选项卡，然后在"发送邮件服务器"和"POP3服务器"框中，直接键入服务器的IP地址（**如图2**），单击"确定"按钮。之后，Foxmail即可省去域名解析环节，直接收发邮件了。

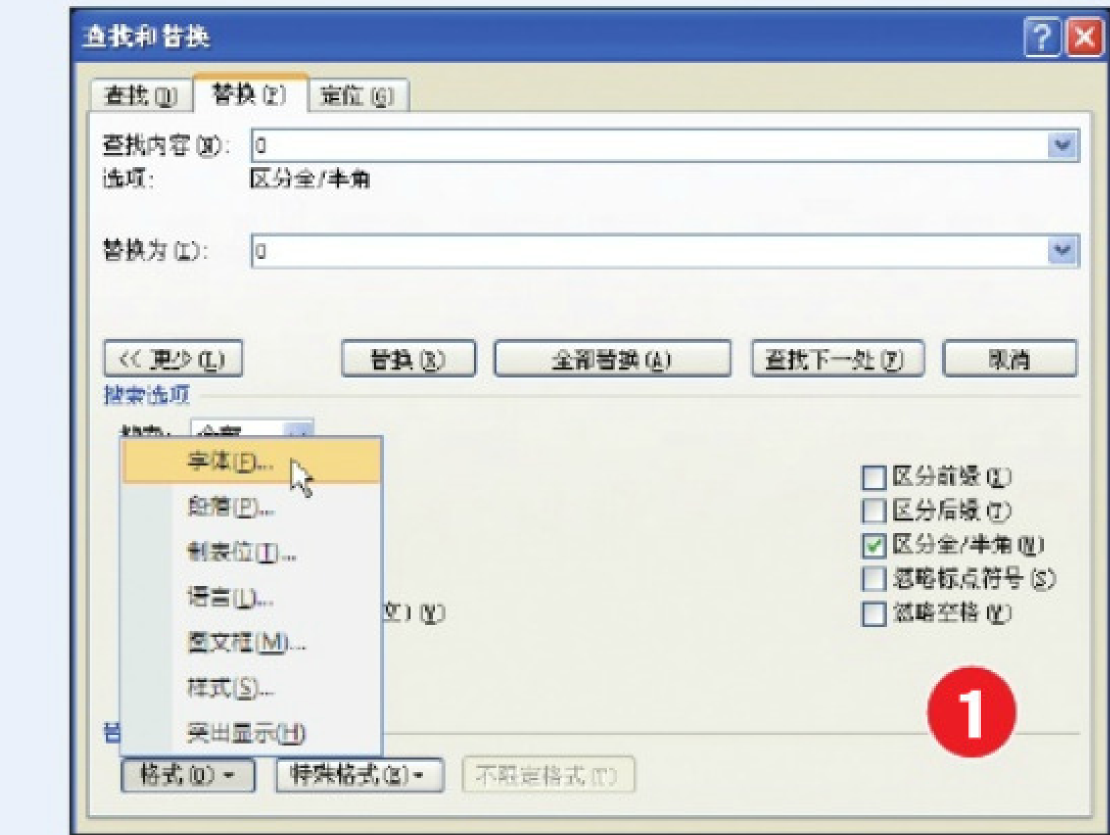


二、巧用快捷键

除了以上方法外，使用Foxmail时，按下F2键可收取当前邮箱账户的邮件，F4键可收取所有账户中的邮件，F5键由可发送所有账户中的待发邮件，F12键可启动远程邮箱管理。使用这些快捷键也可提高Foxmail收发邮件的速度。P

Word给"0"加上斜线

■山东 王杰



Word文档中的那个符号是阿拉伯数字0还是大写的字母O，分不清了？不急，因为你只需将它选中，然后将其字体设置为"Consolas"字体（部分电脑需要手动下载安装该字体），则立马就能知道它是何许人也。因为"Consolas"字体会给阿拉伯数字0加上一条斜线，令其变成0。如果文档中有不少阿拉伯数字0和大写字母O，那么以下操作可快速给所有阿拉伯数字0加上斜线：

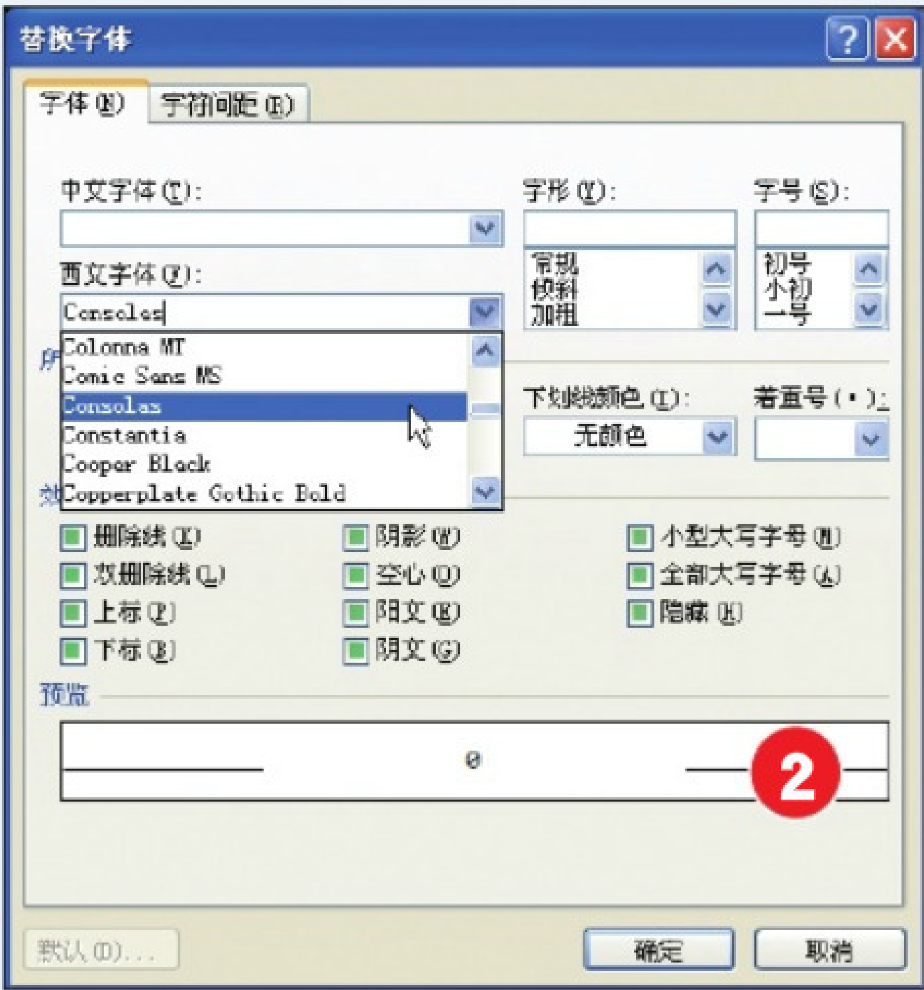
1.单击"开始"选项卡，然后在"编辑"组中，单击"替换"。

2.在"查找内容"框中，键入阿拉伯数字"0"，在"替换为"框中，也键入阿拉伯数字"0"，单击"更多"按钮，然后单击"格式"按钮，在打开的菜单中，单击"字体"（**如图1**）。

3.单击"字体"选项卡，在"西文字体"框中，单击"Consolas"（**如图2**），单击"确定"按钮。

4.单击"全部替换"按钮。

至此，文档中的所有阿拉伯数字0就都变成0了。以上操作以Word 2007为例，对其他Word版本而言，具体操作会有所不同。其实，除Word外，其他的许多软件，比如Excel、记事本等都提供了"Consolas"字体，它们同样能给"0"加上斜线。P



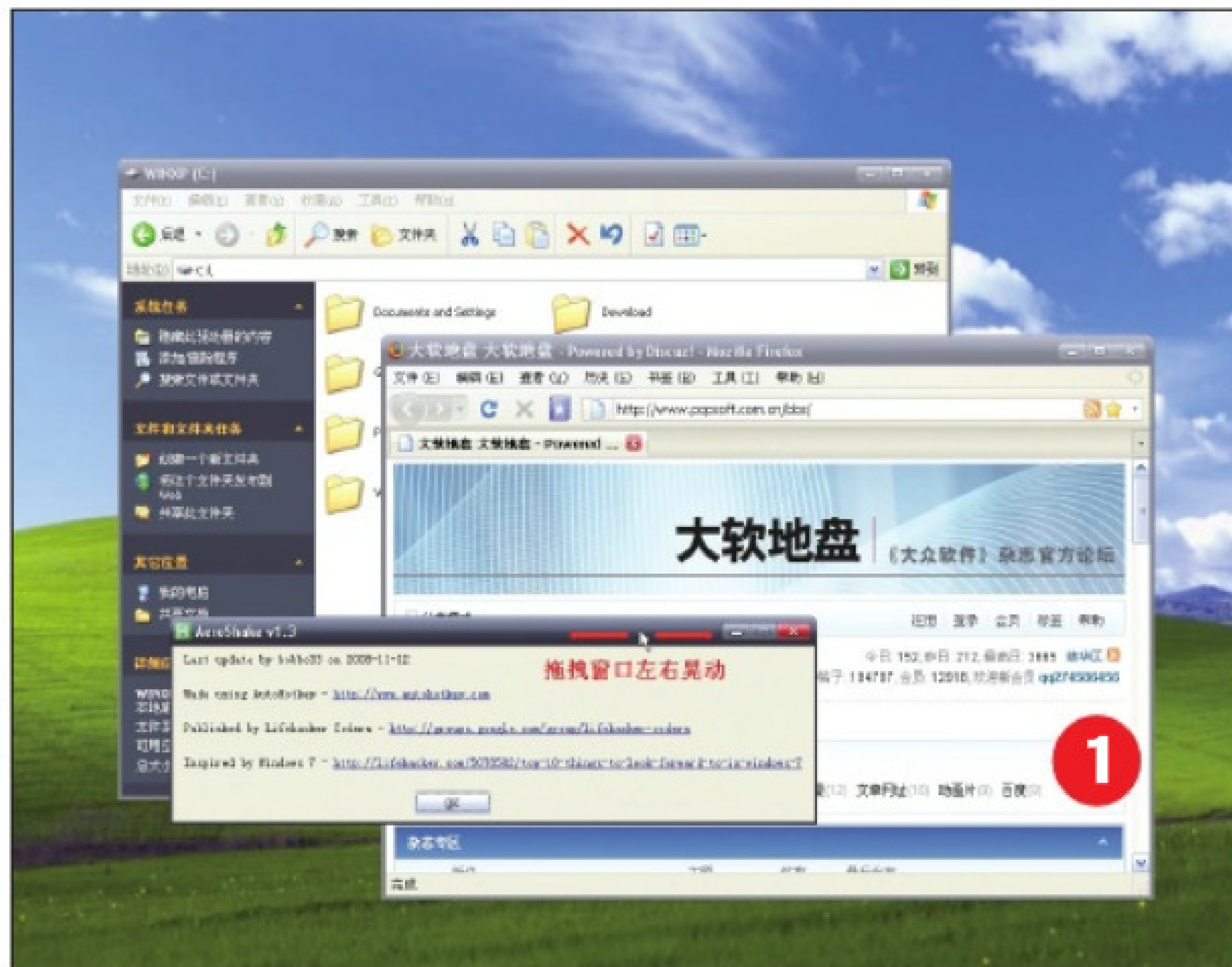
Windows 7新功能提前体验

■山东 素数

随着Windows 7测试版的推出，各项新功能逐渐在网上发布，令人不禁心动。但因为Windows 7还处于测试阶段，在兼容性等方面还有许多不足，很多用户只能对其持观望态度。好在通过一些软件，我们在WinXP/Vista上便可实现Windows 7的部分新功能。

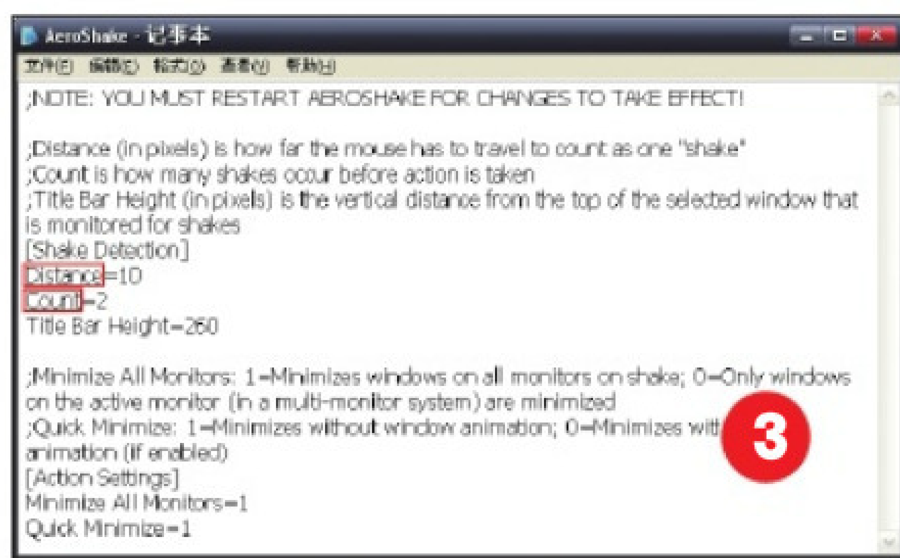
一、Aero Shake——Windows也要摇一摇

Aero Shake是Windows 7中新增的一项功能，只要用鼠标拖拽当前窗口标题栏左右摇晃，就可隐藏或恢复显示其它窗口



（**如图1**），而使用Aero Shake1.3（**下载地址：**http://download.pchome.net/system/sysenhance/download-15809.html）即可完全移植这一功能。下载软件后运行，然后拖住标题栏摇一摇，其他窗口便瞬间最小化了，再摇一摇，即可还原。




AeroShake - 记事本

;NOTE: YOU MUST RESTART AEROSHAKE FOR CHANGES TO TAKE EFFECT!

;Distance (in pixels) is how far the mouse has to travel to count as one "shake"
;Count is how many shakes occur before action is taken
;Title Bar Height (in pixels) is the vertical distance from the top of the selected window that is monitored for shakes
[Shake Detection]
Distance=10
Count=2
Title Bar Height=260

;Minimize All Monitors: 1=Minimizes windows on all monitors on shake; 0=Only windows on the active monitor (in a multi-monitor system) are minimized
;Quick Minimize: 1=Minimizes without window animation; 0=Minimizes wit... animation (if enabled)
[Action Settings]
Minimize All Monitors=1
Quick Minimize=1

右击任务栏图标，选择“Settings…”（**如图2**），可对Aero Shake进行简单设置。其中“Distance”后的数值指当鼠标拖拽距离为多少像素时视作一次“摇晃”，“Count”为摇晃多少次后触发该功能，默认为摇晃4次（**如图3**）。修改数值后需重启软件。

二、Aero Snap——窗口大小随意变

只需将窗口拖拽到屏幕左右边缘即可实现窗口的上下最大化，若拖到屏幕的上下边缘，则可实现全屏最大化，而拖回原处就可恢复原来大小——这便是Windows 7的另一项新功能Aero Snap。在软件AeroSnap（**下载地址：**http://www.myfiles.com.cn/soft/42/42847.htm）的协助下，在XP/Vista中同样可实现该功能。

下载并安装该软件，运行后在任务栏会出现AeroSnap程序图标。此时，将当前运行的程序窗口拖动到屏幕左右或上方边缘，便可使窗口占据屏幕左右半屏或最大化，拖离屏幕边缘则可还原（**如图4**）。该软件需要微软.Net Framework 2.0运行库或更高版本支持。P



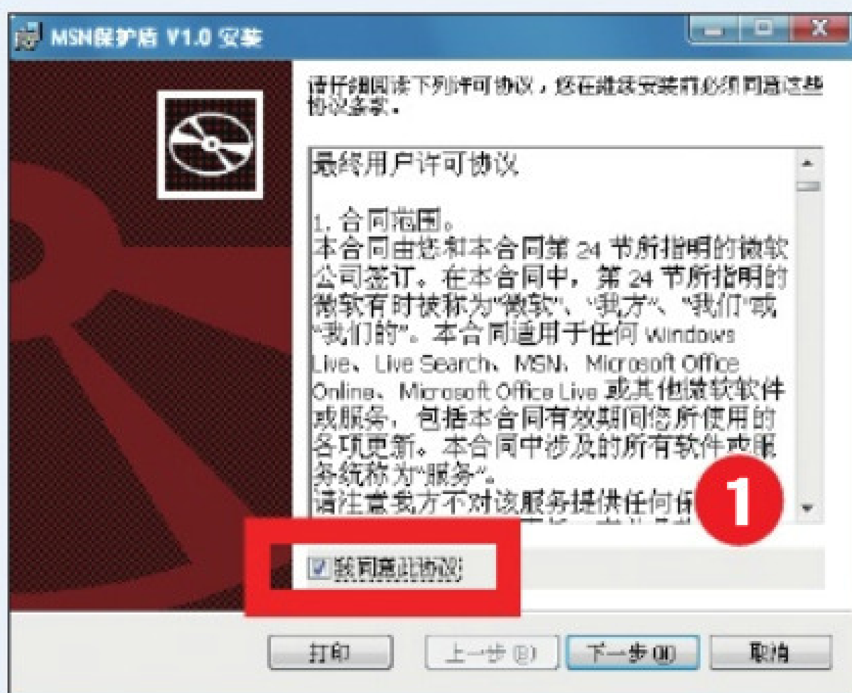
打一场MSN病毒保卫战

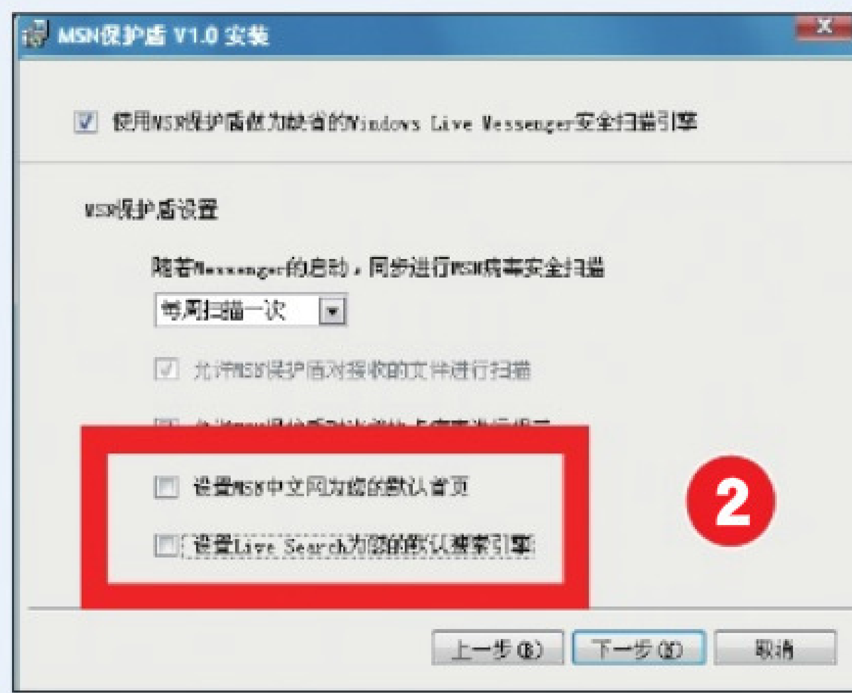
■湖北 感恩的心

QQ有QQ医生的保护，而现在MSN也有了保护盾的保护。最近，微软MSN携手金山公司共同为中国用户打造了一款免费的MSN防护工具——MSN保护盾（下载地址：http://download.get.live.cn/components/safe/MSN%20Safety%20Module.msi。简单一点说，MSN保护盾会和MSN无缝结合，不需要你特地去打开任何应用程序，因为在安装了MSN保护盾之后，它就会植入到MSN菜单中，以后当开启MSN时，就会同时启动MSN保护盾了，并帮助用户查杀一些常见的MSN病毒。

一、下载安装

步骤1，文件下载完毕后，双击“MSN Safety Module”程序图标，打开安装界面，首先将“我同意此协议”一项勾中，单击“下一步”按钮（**如图1**）；





步骤2，这时会出现安装设置界面，默认设置下，“设置MSN中文网为您的默认首页”和“设置Live Search为您的默认搜索引擎”两项复选框是被选中的，假如有异议，可在这里取消相应的勾选（**如图2**），接着单击“下一步”按钮，直至安装顺利完成。

二、使用方法

步骤1，安装完毕之后，保护盾便会植入到系统中的MSN当中，此时打开MSN登录窗口，与此同时会弹出个“MSN保护盾-扫描内存”小窗口（**如图3**），保护盾此时会对系统来一次全面杀毒，查杀完成后，才能键入用户名和密码进行登录。





步骤2，登录MSN后可发现，MSN保护盾已植入到“工具”菜单中。默认设置下，MSN会每周扫描一次系统内存，假如想更改MSN保护盾的配置，可在菜单中依次选择“工具-MSN保护盾配置”命令，在打开的“MSN保护盾配置”对话框中更改默认设置就可了（**如图4**）。P

Word屏幕符号即需立现

■山东 贾培武



在Word 2003文档中，要输入常用的符号比如‰、m²、【、】等，许多人都喜欢单击“视图”菜单，指向“工具栏”，单击以勾选“符号栏”（**如图1**），然后从出现在窗口下面的符号工具栏中，选择所需的符号（**如图2**）。

使用符号工具栏确实非常方便，特别是对那些需要成对使用的符号更是方便，因为只要单击该工具栏中的这些符号，即会自动在文档当前位置插入成双的符号，比如单击“【”，则“【】”便会插入文档中。然而这种方法调出符号工具栏的操作较繁琐，且显示在屏幕上的符号工具栏会占据本就有限的屏幕空间。

其实，除了符号工具栏外，Word 2003还提供了一个屏幕符号键盘供用户输入常用的符号。当要





输入一些常用的特殊符号时，只要按下Ctrl+/键，Word即会在插入点近旁显示一个屏幕符号键盘（**如图3**），单击其上的符号即可将其插入到文档中。此外，直接按下与符号对应的键盘按键亦可将该符号输入到文档中。要查看各符号对应按键，只要单击“显示对应键盘”即可切换为键盘按钮显示（**如图4**）。在输入所需要的符号后，屏幕符号键盘会自动从屏幕上消失。如果无意中误打开了屏幕符号键盘，按下Esc键可令其消失。

最后，要告诉大家的是，这个屏幕符号键盘在所有Word版本中都可使用，其中当然包括取消了符号工具栏的Word2007啦。稍微遗憾的是Word没有提供打开屏幕符号键盘的命令方式，只提供了打开的一个快捷键。不过，这或许正是微软的良苦用心，为了方便用户而故意设计的吧。P



关键词：笔记本 双核 系统补丁

问： 我买了一台双核笔记本电脑，但感觉速度并没有想象中的那么快，比原来的单核产品也快不了多少，且运行测试软件的结果每次都有较大差异，不知原因何在，是否有解决方法？

答： 现在大多数应用软件都是单线程的，如果单线程工作负荷运行于包括双核配置的多处理器系统上，则工作负荷会在可用的CPU内核间迁移，此行为是Windows在可用CPU资源之间安排工作的正常现象。但如果该处理器使用"自适应处理器限制策略"运行，则此线程迁移可能会导致Windows核心电源管理器错误地计算处理器的最佳目标性能状态，原因是单个处理器内核（逻辑的或物理的）看起来好像没有整个处理器那么繁忙。这就可能导致执行一个程序时，第一个内核负荷很大，第二个内核根本几乎没被调用，从而导致系统性能下降，及连续运行相同基准测试之间存在很大差异。

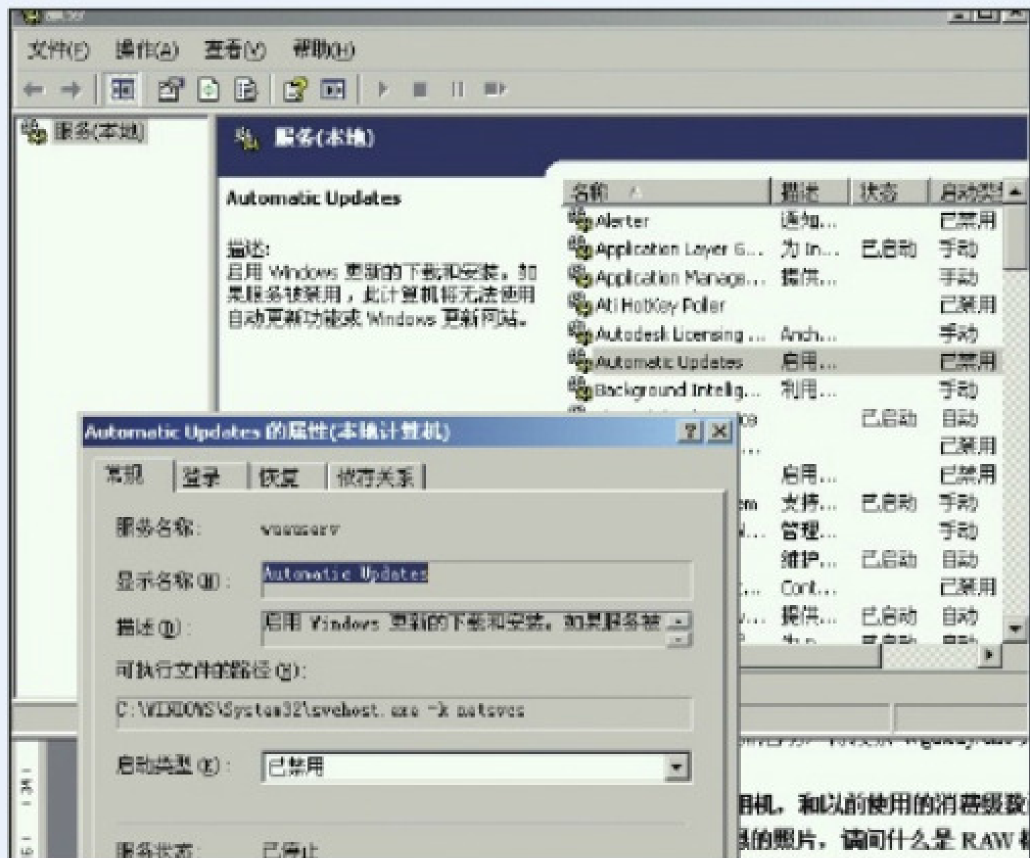


要解决此问题，需要安装Windows XP的KB896256补丁，装了这个补丁后，两个内核都可同步工作了，会让双核系统运行速度提升非常明显。像3DMark 03的测试成绩有20%以上的提升，装了补丁后可同时顺畅地播放两部1920×1080的高清片子，CPU占用率也只有80%。要注意微软的自动更新中并不包含这个补丁，需要人工下载安装。当然如果本本配置足够高，安装Vista操作系统也能很好地支持双核CPU。最后还要强调的是，电脑整体运行速度与硬盘、内存、显卡等都有关系，而不只取决于CPU速度。

关键词：微软 黑屏 注册表

问： 前段时间看到新闻说未通过正版验证的Windows XP及Office 2007可能被微软"黑屏"，请问如何避免被黑屏？如果已被黑了，有解决方法吗？

答： 关于微软"黑屏"事件的前因后果、是是非非，各大媒体都有详尽报道，这里不再赘述。要避免被"黑"实际很简单，微软自己将"黑屏"行为称之为"正版验证计划"，同时强调是用户"自愿"参加的，因此只要不下载、安装相关的补丁程序就不会被"黑"。最简单的方法当然是关闭系统自动更新，但这样未免有点因噎废食，会带来很多安全隐患。因此最好安装奇虎360安全卫士之类的第三方安全软件，然后有选择地安装相关补丁。另外可在"运行"中输入services.msc，在其中禁用Office Source Engine和Automatic Updates，以避免Office软件被"验证"。



对于已被黑屏的朋友，微软已明确声明暂时不会提供官方"解药"，不过大家可在网上搜索并下载第三方补丁修复程序。也可自行手工处理，在"运行"中输入regedit，打开注册表，找到HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon\Notify\WgaLogon，删除WgaLogon，重新启动后再搜索wgatray.exe文件并删除即可。

最后，我们推荐大家尽可能使用正版系统和软件，以避免类似问题的发生，像前段时间促销价199元的Office 2007家庭和学生版零售全包装产品就是不错的选择，也希望微软公司能推出更多这样贴近普通用户需求的产品，降低使用正版软件的门槛。

关键词：U盘 启动模式

问： 我的U盘启动盘是用USBoot这个软件做的，模式是ZIP的，启动后U盘在系统里被认成是本地硬盘，可在VIA芯片组的主板上启动，但就是无法在nForce4主板上引导进入DOS，请问应该如何设置？

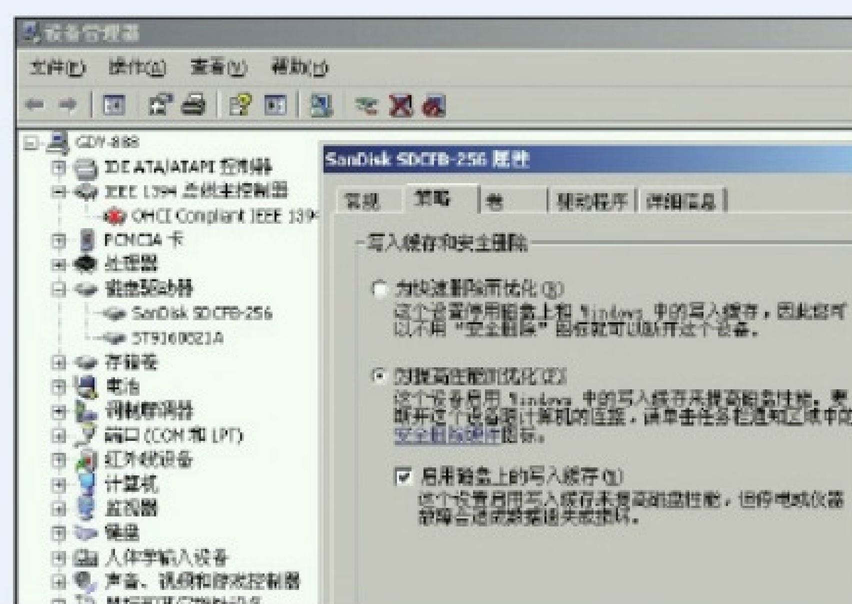
答： 这种情况很正常，通过USB口启动系统有USB_HDD、USB_FDD、USB_ZIP USB_CDROM等不同模式，它们并没有本质区别，但仍存在一些小的差异。用USB_FDD方式启动，启动完成后会出现A盘符，且容量只有1.44MB，而采用USB_HDD的方式启动，启动系统之后出现的盘符是C，原来硬盘的C盘则变成了D盘，其余盘符依次后推，可使用闪存盘的全部容量。USB_ZIP与USB_HDD启动方式的区别在于USB_ZIP会在逻辑硬盘后虚拟一个硬盘，里面装载一些DOS的常用命令，而USB-HDD就不会加载这些命令。

不是所有主板都同时支持这4种模式，如果在其他电脑上无法启动，建议你更换一下U盘的启动模式即可，现在大多数U盘都支持两种不同的启动方式。另外要注意在主板BIOS中设置合适的参数，除了启动模式要与U盘匹配外，还要注意将"USB Legacy Support"设置为"All Device"。另外建议你用一下HP的USB启动盘制作工具，兼容性非常好。



关键词：U盘 写入缓存

问： 我买了一个8GB的U盘，在使用过程中，有时会出现“写入缓存失败”的问题，不知原因何在，如何解决？



答： Windows使用了一个特殊子系统，用于对一些基于磁盘的操作提供支持，例如采用一种软件算法技术，能把对磁盘的写入操作暂时缓存起来，然后等到系统空闲时再执行相应操作。这种“写入缓存”技术能提升系统性能，不过使用不当的话，也可能导致出现一些故障，“写入缓存失败（Delayed write failed）”就是常见的问题。对U盘而言，可能原因在于：

一是数据线，比如数据线过长，或连接了一个质量不合格的USB HUB，容易造成写入缓存失败。二是USB控制器和其他硬件设备冲突并产生写入缓存失败的情况。比如在64位PCI插槽上，使用32位的USB控制器。三是存储设备本身出现错误，换句话说就是U盘坏了。当出现写入缓存失败的提示时，建议大家首先在系统设置中关闭该项设置，同时尽快更换相关设备。

关键词：液晶显示器 电磁干扰 Mura效应



问： 我新买的22英寸宽屏液晶显示器，使用一段时间后发现屏幕常出现类似水波纹一样的阴影，但要仔细观察才能发现，请问这是什么原因造成的？

答： 出现水波纹是大屏液晶较常见的质量问题。首先仔细检查一下电脑周边是否存在电磁干扰源，然后更换一块显卡，或将显示器接到另一台电脑上，确认显卡本身没有问题，再调整一下刷新率及显示器本身的相关设置。有些品牌的液晶显示器特别附有消除水波纹的调节说明，照做就可了。如果排除以上原因，很可能就是该液晶显示器的质量问题了，从你谈到的现象看，很可能是该显示器存在热稳定性不好的问题，自己无法解决，建议尽快更换或送修。

另外液晶显示器还可能存在所谓“Mura”问题，它是指显示器亮度不均匀造成各种痕迹的现象。最简单的判断方法就是在暗室中切换到黑色画面及其它低灰阶画面，然后从不同角度仔细去看，就可能发现有各式各样的“Mura”，可能是横向条纹或45度角条纹，也可能是完全没有规则东一块西一块的痕迹。轻微的“Mura”不会对使用造成太大影响，一般面板厂商会把“Mura”效应较严重的面板作为低等级产品，以较低价格卖出。



关键词：藏文 输入法 字体安装

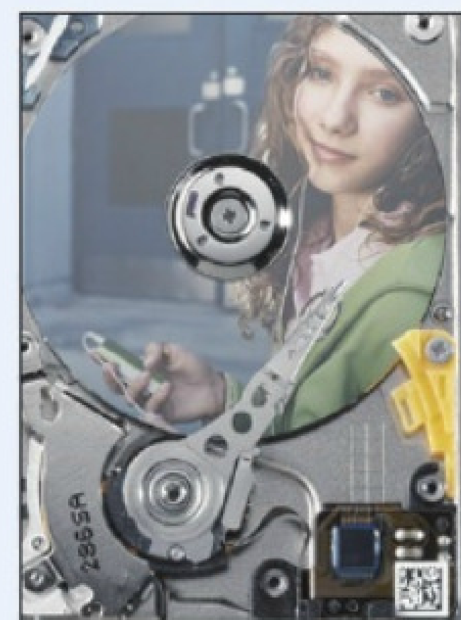
问： 我认识一些藏文，最近对藏传佛教比较感兴趣，打算写一些相关文章，请问如何在电脑中输入藏文呢？

答： 中国是一个多民族大团结的国家，和汉字一样，计算机上少数民族文字的输入也受到相关部门重视，像蒙文、维吾尔文、藏文等常用的少数民族文字都已开发出各自的输入法。在藏文输入方面，推荐你使用一款名为“同元藏文输入法”的软件。它的安装使用有一些需要注意的地方，首先需要在系统中安装藏文字体，要将下载包中的藏文字体文件“CHANTIBETBT.ttf”和“Tibetbt.ttf”复制到Fonts目录下；然后执行程序ImeSetup.exe安装输入法，再切换到相应输入法，即可实现藏、汉、英三种文字混合输入。最后要特别注意的是，输入藏文时，需在字体对话框中选择“TIBETBT”或“CHINA/TIBET”，也就是说藏文字体和输入法必须对应，否则会出现乱码。而要在其他电脑上也能正常显示藏文，同样需要首先在系统中安装藏文字体。



关键词：硬盘 低温 使用环境

问： 我的电脑使用一直正常，随着天气转冷，机器硬盘出现了故障，具体表现为开机后反复进行硬盘检测，BIOS也进不去，此时可听到硬盘不断“咔哒”响，不能进入系统。请问如何解决？



答： 电脑正常工作需要合适的环境条件，环境温度过高或过低都可能造成工作异常。在低温下，硬盘主轴电机润滑可能失效，从而造成无法启动。另外过低的温度还可能造成电源输出功率发生改变，从而也会导致硬盘工作异常。这类问题没有什么好的解决方法，只能从改善环境条件着手，比如开启空调或取暖器。

温度、湿度、气压等环境参数对电子设备正常运行的影响很大，比如高温高湿会让电脑工作不稳定，而低温会让液晶显示器工作异常，缩短笔记本、数码相机等设备电池的使用时间。另外过低的气压（比如在海拔5000米以上的高原地区）还会让硬盘完全停止工作。因此尽管现在电脑已不是什么“娇气”的贵重设备了，但保持合适的外界环境，对其稳定工作和延长使用寿命还是很有必要的。P



新春数码礼品物语

■陕西 奕辉

春雨细无声，好礼知时节，新春佳节即将到来，准备几款别出心裁的礼品当然是大伤脑筋的一件事情。选择一款数码产品作为礼品赠送，不仅可在传达暖暖情谊的同时带来全新的时尚气息，更是点缀生活的好帮手。可如何才能在产品的海洋中挑出闪亮发光的珍珠呢？别担心，下边笔者就准备好了几款经典时尚的数码产品来为你做一个介绍。

手机篇

手机现在已经成为象钱包、钥匙、身份证一样不可或缺的必需品了。随着手机市场的发展，商家对手机的开发是多种多样，已经能够满足消费者日益增长的个性化的需求。挑选一款靓丽时尚的手机作为礼物，绝对是一个好办法。

一见钟情的音乐魔镜——索尼爱立信W980 2600元

推荐理由：最近W980价位有较大下降，从性价比来说非常合适，如果你的朋友不介意它的小小缺点，请放心地用索尼爱立信W980去秒杀他吧！



时尚指数：★★★★★
功能指数：★★★★★
性价比指数：★★★★

如果你相信一见钟情，不妨看看索尼爱立信W980。在索尼爱立信手机命名规则里，“W”代表是Walkman音乐随身听手机，这个系列的手机有非常专业的音质和播放器。而W980无疑是此系列里边的佼佼者，应用了失真率更低的左右声道分轨技术，全新的Clear Bass均衡器大大提高了音乐播放效果。

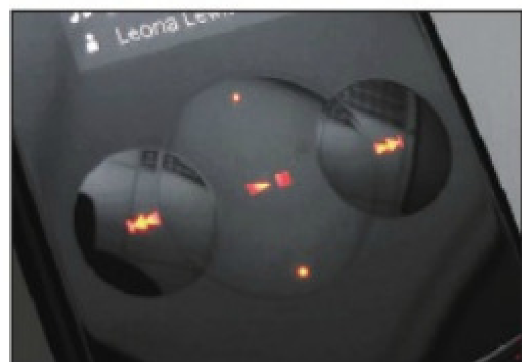
W980还拥有W家族中最唯美的外观，黑色的透明镜面材质既酷又时尚，翻盖设计典雅而又大方。隐藏式OLED外屏和灯饰散发着绚丽的光芒，就像一块魔镜要征服任何看到它的人一样。外屏上3个像气泡一样的音乐播放快捷键，带有力回馈设计，手感相当不错。在Music On Top功能支持下，通过快捷播放按钮无需打开翻盖就可进行音乐播放或FM收音操作。8GB的超大储存容量让你随心所欲地添加自己喜爱的歌曲，甚至可以用来当作一个移动硬盘。有了这些温馨体贴的设计，它使用起来会让任何一个用户感觉到不仅仅是简单的手机，在任何地方戴上随机附赠的HPM-77立体声耳塞——音乐空间随时随地就在你身边。

W980参数规格表	
手机外形	翻盖
机身颜色	钢琴黑
网络制式	GSM/GPRS/EDGE
主屏参数	2.2英寸26万色彩屏（240×320）
外屏参数	OLED彩屏
内存容量	8GB
通话时间	540分钟
待机时间	300小时
铃声	64和弦，支持MP3铃声
蓝牙	2.0/A2DP蓝牙立体声
摄像头	320万像素
体积	92mm×46mm×16.9mm
重量	100g



W980的正面

美中不足的是W980的拍照效果一般，320万像素摄像头虽然能满足简单的拍照要求，但没有闪光灯限制了应用范围。看起来非常酷的镜面材质设计其实也是一柄双刃剑——指纹对它的杀伤力也不容小觑，日常清理起来会有些麻烦。


看似凸起其实凹下的按键


立体感十足


W980的背面

时尚的石头

——摩托罗拉U9

1600元

推荐理由：光彩照人的外形，不打折扣的功能，如果你已经有了心仪的爱人，让这块充满魅力的神奇石头投“石”问路，无疑可以一举俘获她的芳心！

时尚指数：★★★★★
功能指数：★★★
性价比指数：★★★★


宝石红的U9更受到女性的青睐

熟悉摩托罗拉的朋友一定对它推出的经典款型U6记忆犹新，当时凭借着可爱的鹅卵石造型赢取了很多年轻女生的钟爱。2008年这颗石头一样不甘沉寂，经过摩托罗拉的精雕细琢U6的升级版——U9重新闪亮登场。珠圆玉润的外形，不到100g的重量十分轻巧。翻盖外屏采用和V8系列一样的新型碳酸酯材料，不但可以折射出独特的金属反光效果，而且机身从硬度和质感都得到了提高。值得一提的是，U9的外屏设计也引入了RAZR V8的虚拟触摸感应操作模式，在启动音乐播放模式时，不用翻盖就可以轻松操控。另外OLED外屏只有在播放音乐或者触动按键时才会散发出莹莹光芒，使U9更像一块充满魔力的石头。

麻雀虽小，五脏俱全，U9在功能方面称得上应有尽有。这款产品的屏幕分辨率为240×320，显示效果不错，内置音乐播放器支持MP3、WMA、AAC、AAC+、AAC+Enhanced等多种音乐格式，还可以利用Windows Media Player 11直接对歌曲进行管理。摩托罗拉专门针对音乐播放设计的立体声增强功能和7级低音提升使它的音质更加动人，内置古典、乡村、舞曲、技术、拉丁、流行、Reggae、摇滚、高音强化等均衡器可让你享受不同风格的音乐。

U9蓝牙2.0（A2DP）立体声蓝牙传输协议，机身内置的25MB内存，最大支持4GB的Micro SD卡扩展，在存储和传输功能上来说也毫不逊色。采用Linux操作系统的U9，处理器主


握在手中十分小巧

摩托罗拉U9参数规格表	
手机外形	翻盖
机身颜色	紫色、粉色、黑色
网络制式	GSM/GPRS/EDGE
主屏参数	2.0英寸26万色彩屏（240×320像素）
外屏参数	OLED彩屏
内存容量	25MB（支持Micro SD扩展，最大4GB）
通话时间	430分钟
待机时间	350小时
铃声	64和弦，支持MP3铃声
蓝牙	蓝牙v2.0，A2DP蓝牙立体声
摄像头	200万像素
体积	90mm×48.6mm×16.4mm
重量	87g

频达到了500MHz，操控快速响应及时，虽只搭载了一颗200万像素的摄像头，但是基本上已经可以满足普通情景的拍照要求。



光可鉴人的鹅卵石造型



U9的键盘

全新面世的王者
——诺基亚N85

3100元

推荐理由：如今手机再也不是简单的功能时代，N85开启多元个性化的新趋势，紧紧把握时尚的脉搏，作为数码礼品绝对属于重量级别的哦！

从诺基亚2005年推出Nseries（N系列）第一款产品N70到今天的N85，历经种种升级变革、更新换代，N系列可谓是将时尚、功能、游戏、商务定位结合最为完善的一个系列。了解诺基亚的朋友们都知道最近几款诺基亚的机型设计都略显保守，N85作为最新的主力机型，不仅囊括了N系列产品的全部功能，同时还有多项创新。

外观上来看，N85继承了N81的经典设计，钢琴烤漆和镜面材质熠熠发光，四角弧度圆润，精雕细琢的古铜色机身质感极佳。双向滑盖的功能则来自N96，并在N96广为诟病的滑盖手感方面有了很大改良，N85的滑盖丝严缝合，咬合紧密，推动起来手感十足。向上推开是正常的手机键位区，向下推开则是游戏和音乐控制区。N85采用OLED液晶屏幕，其显示效果比普通液晶屏更明亮、细腻，色彩还原度也更高，同时耗电量更低。

除了率先的采用了OLED显示屏外，诺基亚在N85的操作系统上也进行了升级。Symbian OS 9.3版本的操作系统，S60 3rd Edition Feature Pack 2的软件平台，使手机在功能和性能融合方面更进一步，无论菜单响应速度还是程序运行时间上都有不错的表现，新的系统平台同时还提升了N85的安全性和能效。



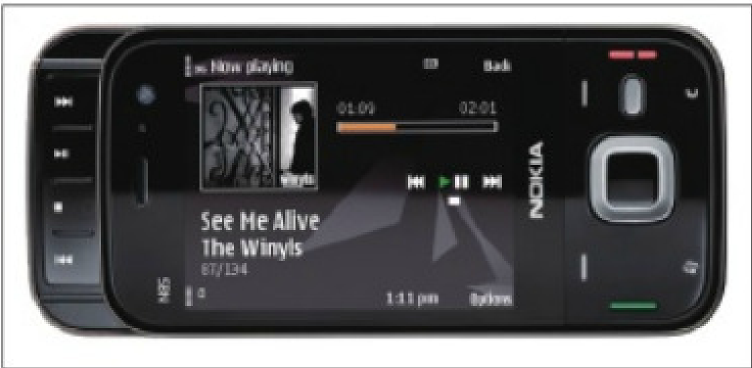
N85的外观



闭合的时候显得稳凝厚重



打游戏的时候是游戏按键



听音乐的时候播放键自动亮起导航

时尚指数：★★★★★
功能指数：★★★★★
性价比指数：★★★

诺基亚N85参数规格表	
手机外形	双向滑盖
机身颜色	金属铜色
网络制式	GSM/GPRS/EDGE/WCDMA/HSDPA
主屏参数	2.6英寸　OLED 1600万色彩屏　240×320像素分辨率
内存容量	74MB动态存储空间（支持Micro SD扩展，最大8GB）
通话时间	414分钟
待机时间	363小时
铃声	支持MP3或Midi和弦铃声等格式
蓝牙	蓝牙v2.0/A2DP蓝牙立体声
摄像头	500万像素卡尔蔡斯镜头（双LED补光灯）
体积	103mm×50mm×16mm
重量	128g

N85采用500万像自动对焦摄像头，镜头获得卡尔蔡斯认证，在双LED闪光灯辅助下，可以让你随时记录下每一个心动的瞬间。VGA级别的摄录功能，每秒30帧的视频录制可方便地制作视频短片和朋友分享生活的精彩片段。贴心的滑动式镜头保护盖设计，大大延长了摄像头的使用寿命。

N85机身右侧的双扬声器配置，保证了在欣赏视频和音乐的时候，音质一样具有饱满动听的立体声效果。内置多种音质均衡器和音频设置让用户享受更高品质的音乐。机身顶部还设有标准3.5mm立体声接口，便于用户使用各种耳机，即使是挑剔的音乐发烧友，一样可以获得满足。同时，新的智能浮出式按键，应用了触摸感应技术的NaviWheel，使N85在播放音乐和玩游戏的时候更加方便快捷。

N85的另一个变化就是取消了诺基亚产品使用多年的2mm充电接口，换用更方便的mini USB，充电和数据传输等工作通过这一个接口就可完成，这样一来，与电脑同步传输数据的过程也具备了充电功能，对于用户来说是非常方便的。N85配备了1200毫安的BL-5K电池，可获得最长7小时的游戏和视频播放时间，30小时的音乐播放时间。不得不说的是，N85的另一大招牌N-Gage平台刚刚更新完毕，全新的界面，更易于上手的操作模式，许多经典的游戏如《FIFA09》《波斯王子》《荣誉勋章》等，绝对成为酷玩一族争相追捧的对象。



带有滑盖保护的Carl Zeiss镜头


3.5mm标准耳机接口、mini USB接口



N85的键盘

个人多媒体播放器篇

随着科技的多样化、细致化的发展，对于消费者来说个人多媒体播放器（PMP，即俗称的“MP4”，下文采用PMP）已经不再单纯的属于工具范畴了。它可以是一件点缀生活的好伴侣，随时随地都可以让你拥有一个好心情；也可以是一件精致的时尚饰品，折射出积极开朗的生活态度；更是学习娱乐的好助手，伴随你一同品尝生活的点点滴滴。选择一款PMP作为数码礼品，在情谊浓浓中散发出的关怀和体贴，会让人感到由衷的温暖。

优雅高贵的黑色骑士

——飞利浦SA53

600元

推荐理由：俊朗的外形下包含着这样多令人心动的功能，SA53称得上是PMP家族里一个高贵的骑士！用它来守护着你的朋友，一定是个值得信赖的好伙伴。

时尚指数：★★★★★
功能指数：★★★★
性价比指数：★★★★



SA53俊朗的外形

SA53的外观设计源自曾在美国CES展会上获得工业设计奖的旗舰级产品SA61，黑色系的机身酷味十足，机身周围镶嵌的银色边框典雅大方，黑色与银色的搭配不仅质感出色，还能带来强烈的视觉冲击力。受到IML镀膜保护的面板光滑如镜，2.8英寸QVGA显示屏清晰锐利，9.9mm的机身厚度更显纤薄时尚。SA53背部外壳经过拉丝工艺处理，找不到任何螺孔和接缝，看起来浑然天成。略微内敛的五向按键放置在屏幕右侧，仅靠拇指就可舒适快捷地操作。

得益于飞利浦在音频芯片设计制造方面的实力，SA53的音质表现令人满意，标配耳塞低音饱满厚重，高音延展柔顺，清澈透明，听感自然舒畅。SA53内置多种音质均衡器预置的音效，并支持用户自定义均衡器，播放时可同步显示图片、歌词和文件信息。

作为首款专为中国市场定做的机型，飞利浦在视频播放上除了支持


手感不错的五维按键


做工精细的接口


侧边的按键


拉丝工艺处理的背面

MPEG-4、WMV格式以外，还支持国内流行的RMVB、RM格式的播放功能。SA53的TV-OUT接口还整合了充电功能，在向电视输出影像视频的同时也是一个给SA53充电的过程，不用担心全家一起欣赏电影时突然断电的尴尬——SA53可以无限时的在电视上播放视频，堪称迷你掌上DVD。其他功能如FM调频、FM内录及语音录制、图片浏览、电子书等SA53也是一应俱全。出色的多任务处理能力，可以让你一边看电子书，一边欣赏音乐，还可以制作属于自己的音乐相册。

真宽屏·大世界

——蓝魔RM970+

399元


3.0英寸的QVGA屏幕

推荐理由：时尚的外形和全面的功能，WQVGA宽屏观看视频时候的畅快，对于狂热的影视发烧族来说，蓝魔RM970+是个值得惊喜的礼品。

时尚指数：★★★★
功能指数：★★★★
性价比指数：★★★★

第一眼看到蓝魔RM970+的时候，相信很多朋友会像笔者一样产生疑虑：“这难道真是一款触摸屏幕的PMP？”

如果不仔细留意机身顶部的功能按键，难免产生这样的误会。这“归功于”RM970+ 3英寸的WQVGA屏幕（Wide-QVGA，宽屏幕QVGA），因为正面完全被屏幕占据，看不到多余操作按键，当然会给大家带来这样的错觉。RM970+虽然没有像传统设计一样将操作键位布置在正面，但分布在机身的顶部和底部的按键在操作起来也相当顺手，且细长的按键造型也能和机身的整体风格融为一体。黑色边框屏幕和银色的磨砂不锈钢背面设计，成熟稳重的黑色系和明快优雅的银色系结合，勾勒出了富有东方时尚的清澈古朴，无螺丝一体化外观设计使RM970+走在了时尚的前端。

RM970+采用DSP内核+ARM内核“双核联合”方案，主控芯片为瑞芯RK2706，主频达400MHz，处理性能约800MIPS（每秒百万指令条数），经过优化的视频解


播放宽屏电影的效果



RK2076芯片

码算法保障了优秀的画质和流畅的播放视频能力。常常在网络上下载视频观看的朋友，经常会头疼各种视频文件制式互相转换的问题，在RM970+里得到了很好的解决，由于它采用的瑞芯RK2706主控芯片可以直接解码AVI、RM、RMVB、MPEG-4流行网络视频格式文件，支持到D1（720×480像素）分辨率，码率从450Kbps～900Kbps，所以大部分的网络视频文件不用转换格式就可直接播放，且速度比较流畅。

与市场部分利用拉伸点距来实现伪宽频的屏幕不同，这款产品采用了真正的16：9宽屏幕，欣赏宽银幕影片时效果更自然。而在播放普通4：3视频的时候，RM970+会自动在屏幕两侧加上两条黑边，使画面原比率居中播放，而不会出现所担心的图像偏斜屏幕问题。在音乐播放方面，除了兼容常见的MP3、WMA格式外，还引入了FLAC、APE双无损格式的支持，用RM970+就可以随时随地的享受天籁之音。RM970+在内置八种音质均衡模式的辅助下，无论是在低音的下潜下还是在高音的延展中都有不错的表现。现在的用户已经习惯于随身携带PMP作为U盘来存储数据，所以PMP的读写速度也是一个很重要的功能。而RM970+表现令人欣慰，读取6.4MB/S写入3.5MB/S的稳定数值已经可以满足普通用户的需求。TV-OUT、FM调频发射、万年历、电子书、FM调频、录音等功能具有非常强的实用性。



细长的操作键位布局



RM970的接口设计



贴近机身风格的按键



磨砂不锈钢的背面

笔记本电脑篇

如今是崇尚简洁质感的时代，时尚元素聚焦在简约、纤薄、轻盈上，也许说明了人们在急躁烦乱的快节奏生活中力求过得更加简单。比笔记本电脑还要笔记本的“上网本”凭借着其专注于便携性和易于上手的特点引起了消费者浓厚的兴趣。“上网本”这个全新的概念是由英特尔在2008年上海IDF大会上提出的，以英特尔产品和技术为核心的一个解决方案，第三方厂商可根据情况开发出不同市场定位的产品。不过“上网本”现在已不局限于使用英特尔Atom处理器了，最近出现了一些采用威盛处理器的产品。

“上网本”这种定位明确，能够提供获取资讯、文字处理、享受数字视频、音乐和照片等等基本功能的产品，相对于传统笔记本电脑拥有更轻盈、更省电的优势。虽然其配置普遍比传统笔记本较低，但相信随着各大厂商介入和日益开拓的市场，Netbook必将会给笔记本市场掀起一场革命风暴。如果选用一款Netbook作为数码礼品，在其轻盈曼妙的身姿和完善的功能辅助下，既显示出了时尚潮流，又不铺张奢华，是再好不过的主意了。

让爱永不掉线

IdeaPad S10

3999元



IdeaPad S10正面


圆柱形半下沉式转轴


强劲的阻尼力道很轻松控制屏幕闭合的角度


130万像素的摄像头在屏幕正上方


侧边的接口



小巧玲珑的外观

推荐理由：时尚的外形和全面的功能，WQVGA宽屏观看视频时候的畅快，对于狂热的影视发烧族来说，蓝魔RM970+是个值得惊喜的礼品。

时尚指数：★★★★★
功能指数：★★★★
性价比指数：★★★★

IdeaPad S10是联想推出紧扣Netbook主题，设计轻盈结合多种无线互联技术的一款便携式产品。在推出之前，联想可谓是先声夺人。围绕IdeaPad制作了一款爱情短剧《爱·在线》，请来林俊杰作曲演唱的主题曲《Always Online》，以可爱的酷库熊作为IdeaPad的代言人真是赚足了大家的眼球。

IdeaPad S10的设计紧贴时尚潮流，外观简约清爽，做工精致且小巧玲珑，机身投影面积只有18cm×25cm，一本《大众软件》就可以将它覆盖。1.25kg的重量就算是女生携带起来也不会感觉到吃力。S10提供了珍珠白、星空蓝、可爱粉、宝石红、雷酷黑五种漂亮的色彩选择方案，想秀出自己的个性对本本颜色挑剔的用户可以在这里找到一个满意的答案。

这款产品的机身采用ABS工程塑料制造，黑色和白色系列表面涂层经过特殊工艺处理手感细腻。蓝色和粉色还有红色系列均是采用抛光表面处理，并辅以耐磨性不错的涂层。分辨率为1024×600的10.2英寸镜面显示屏表现良好，用来完成日常工作和娱乐没有问题。在屏幕正上方是130万像素摄像头，为需要视频通信的用户提供了便利。

如何处理屏幕上盖和键盘底座的结合，是考验厂商设计功力的地方。S10沿用了IdeaPad系列的半下沉式转轴，屏幕和机身的过渡非常自然。适中的转轴阻尼可使屏幕顶盖停留在任意角度。键盘区采用相对较大的键帽尺寸，改善文字输入的体验，但不同于大部分同类产品的键盘布局，FN键被设在了CTRL键的左侧，“~”键则被缩小并转移到主键区的上方，这导致整体数字键键位左移，新上手的用户想要完全适应这款键盘还是需要一定的时间。

S10采用英特尔Atom N270的处理器，主频为1.6GHz，拥有533MHz前端总线和512KB二级缓存，并支持超线程技术。GM945北桥芯片+ICH7M南桥使系统运行起来更加稳定，北桥集成GMA 950显示核心，加上1GB DDR2 533内存和160GB SATA硬盘，在性能上不仅可以满足日常办公和影音娱乐的要求，还可应付一些配置要求不高的游戏。S10内置802.11b/g无线网卡，还提供了网线接口、Wi-Fi和蓝牙等多种通讯功能，通过34mm Express Card接口还能使用GPRS/CDMA上网卡。为S10提供动力的是一块11.1V/26Wh的3芯锂离子电池（2886mAh），在满负荷情况下可以持续工作2个小时，另外用户还可选购容量更大的6芯锂离子电池，将使用时间提升到4小时以上。S10除键盘布局略有不便之外，也受到“上网本”散热系统效果不佳的通病困扰。长时间使用时机身个别位置的温度会到达40℃以上。

IdeaPad S10配置一览	
操作系统	Windows XP Home
屏幕尺寸	10.2英寸LED背光显示屏
处理器	Intel Atom N270（1.6GHz）
主板芯片	Intel GM945+ICH7M
显示核心	GMA950
内存容量	1GB DDR2 533MHz
硬盘规格	160GB SATA（5400r/min）
网络连接	10/100Mbps自适应网卡
无线网络	802.11 b/g无线网卡
蓝牙	蓝牙2.0
电池容量	2886mAh（11.1V）
重量	1.25kg
尺寸	250mm×183mm×27mm

数码潮流的领跑者
——MacBook（MB467CH/A）

11 500元

推荐理由：MacBook当然是最炫的礼物！

时尚指数：★★★★★

功能指数：★★★★★

性价比指数：★★★


时尚的外型

苹果的Logo似乎同时成为IT圈里简约和奢华的代表，MacBook顶盖上会散发出淡雅白光的Logo已经倾倒了无数人。新款的MacBook采用13.3英寸LED背光液晶显示屏，分辨率达到1280×800，独特的玻璃镜面延展设计和铝合金外壳合融为一体，打开顶盖后会惊异于那种独特的清新感觉。

MacBook的键盘按键尺寸与标准键盘一致，手感不错，键盘的内置光感应器可自动调控亮度、背光，即使是在光线不足的场景也可以方便地使用。最吸引人的恐怕是Macbook全新的触控板了，它采用和iPhone/iPod touch一样的多点触摸控制技术，触控板上完全移除了传统的按键。这样做的结果是刚接触MacBook的朋友往往不知从何下手，因为展现在面前的只是一块宽大的玻璃材质触控板，没有任何辅助按键。但是没有关系，苹果给出了答案：没有按键，无处下手？——处处可按，因为它本身就是按键，强大的Multi-Touch触控板可以准确的识别轻扫、双指开合、旋转、拖拽等操作方式。这就意味着，用户可以完全丢掉鼠标，仅仅用手指就可以进行精准的操作了。


铝合金外壳一体成型工艺

在屏幕的正上方，一个隐蔽的iSight摄像头“坐镇中军”。这样的风格完全符合苹果的设计初衷，极致追求简约的外形，总是在尽可能装饰每一个部件。不要因为iSight所处的位置而对它有所轻视，事实上iSight是一个非常优秀的视频摄像头，镜头具有自动聚焦和自动曝光的特性，无论是在昏暗的灯光下还是在明媚的阳光下，都有不错的成像质量。

内部架构重新规划的Macbook，采用主频为2.4GHz的英特尔酷睿2 P8600处理器，拥有3MB二级缓存和1066MHz前端总线，搭配NVIDIA GeForce 9400M显卡和2GB DDR3内存，250GB SATA硬盘及内置8×吸入式SuperDrive光驱可以满足绝大部分用户的要求。这款产品采用10/100/1000Mbps自适应网卡与AirPort Extreme Wi-Fi（符合IEEE 802.11n规范）无线网卡，加上蓝牙2.1+EDR模块，提供了全面的网络连接手段。MacBook的缺点是扩展接口数量较少，尤其是只提供了2个USB 2.0，对于部分用户来说不太方便。


Multi-Touch触控板

MacBook预装苹果的Mac OS X操作系统，晶莹剔透的界面风格、简单实用的操作方式，都令看惯了Windows系统的用户感到新鲜和惊喜。如果你还是对Windows系统情有独钟，完全可以把它安装在MacBook上面，苹果公司甚至提供了双系统切换的解决方案。P

操作系统	Mac OS X v10.5 Leopard
屏幕尺寸	13.3英寸WXGA屏幕
处 理 器	Intel酷睿2 P8600（2.4GHz）
显示核心	NVIDIA GeForce 9400M
内存容量	2GB DDR3
硬盘规格	250GB SATA（5400r/min）
网络连接	10/100/1000Mbps自适应网卡
无线网络	AirPort Extreme Wi-Fi（802.11n）
蓝牙	蓝牙2.1 EDR
电池容量	4500mAh
重量	2.04kg
尺寸	325mm×227mm×24mm


机身侧接口

数码来风

■北京 怪叔叔

市场前瞻

硬件数码上的加加减减，不仅是创意会吸引眼光，有时还能切实地给我们带来便利。



HP HDX18（注意右侧的数字小键盘）



SONY VGN-AW19

轻型化几乎是整个笔记本市场的最爱，重量每轻100g，价格一般不会只贵1000元……去年开始兴起、今年有火爆趋势的“上网本”（易PC）机型，用另一种更极端的方式在解释这个道理，因为笔记本也称“移动电脑”，最重要的关键词就是“移动”。

然而并不意外的是，大潮之中却也肯定会涌出一二“逆流”。最近发布的HP HDX18系列笔记本，以4.06kg的“压倒性”重量出世（一般的笔记本都在2kg左右），而它的显示屏，也足有18.4英寸之大。只要想想摆在你桌上的19寸或2X寸液晶显示器，你就能想象这款“移动”电脑的庞然状了。无独有偶，2008年10中旬SONY也发布了多款类似的产品，这系列型号为“VGN-AW”的笔记本，重约3.95kg，并且同样也具备18.4英寸的显示屏。

面对这样的笔记本，你还能想象到“移动”这两个看着就轻松的字眼吗？至少我相信，你绝不会把它装到你的笔记本包中，然后提着上下班甚至去出差——没错，这种“异类”产品就没打算让你提着走。它们的设计目的，实际就是让你放在家中或公司，当成一个台式机使用。假如与传统的笔记本相比，它们显得笨重庞大，但若是与你已有的台式机相比，这样的笔记本简直是太“简洁”了，若想在家里移动，可能要费上点劲和小心，但比起台式机那堆线，你已可谢天谢地了。

更何况这样的机型，还有着直追台式机的性能。以HP HDX18-1001TX产品为例，2.53GHz的双核酷睿T9400 CPU，加上4GB的DDR2 800内存，外加NVIDIA GeForce 9600M GT显卡，更有640GB（320GB×2）的SATA硬盘，强劲的性能，足以让你玩转特效全开的Crysis。同时你也不必担心它的声音单元，是否像传统笔记本一样只是“嘶哑”的鸡肋，对于非发烧级好友而言，它的音效已经足够好了。再加上一系列如eSATA和HDMI（高清多媒体）接口、蓝光DVD高清光驱等配置，把它当作是一台“上等”台式机也未尝不可。放在家中，无论是玩游戏还是看高清，都不会有什么遗憾。



苹果的iMac

作为台式机的一种取代方案，如果不是因为它们目前的定价还过高（HDX18-1001TX目前售价20 000元），笔者一定会更加推荐你在换台式机时慎重考虑一下这个方案。实际上，笔者觉得这样的东西不如直接设计成苹果iMac那样。说起iMac，你一定会闪过这样的印象，一台简洁的大尺寸白色显示器（里面埋藏着各种各样的硬件），和一套同样简洁的键鼠。鉴于笔记本的传统设计，现在把高性能的硬件放在键盘下方，并将显示屏同样扩大，这样你唯一的遗憾，或许只是键盘与显示屏的距离不可调节，但从另一个角度讲，你岂不是又少了一根连接线？

减轻还是加重？这都不是问题，逼迫厂商在机器上加加减减，永远是用户的福利。



头牌新闻

达内科技开启大学生IT就业“暖冬工程”

■本刊实习记者 爱哲雪

2008年11月25日，达内二轮融资新闻发布会暨大学生IT就业“暖冬工程”启动仪式在北京香格里拉饭店开幕。由政府、企业、院校、培训机构四方共同探讨企业应如何应对金融危机，及如何引导大学生解决就业困境的问题。

中关村科技园区管理委员会副主席夏颖奇、美国国际数据集团IDGVC全球财务副总裁中国区总裁熊晓鸽、JAFCO ASIA集富亚洲中国区投资副总裁乐文勇、联想网御总经理齐舰、Sun中国区首席学习官张瓒、微软中国区培训经理粱建出席会议，软件企业代表及大专院校学生一同探讨了上述问题。



达内IT培训集团总裁韩少云在会上发言



达内二轮融资新闻发布会现场

金融危机发生后，IT行业所受到的冲击尤其严重，来自一些知名IT企业的与会代表表示，训练有素的人才既能创造价值又能帮企业节约人工成本，是目前经济形式下最受欢迎的人才，而刚毕业的大学生还达不到这个标准，因此校园招聘计划已大幅缩减或取消。工作岗位的减少和失业、求职人员的增加使求职问题令应届IT类毕业生倍感焦虑，但另一方面，企业裁员或减少工作岗位的措施主要针对偏低端的技术职位和非赢利职位，高端技术人才仍受欢迎。金融危机所带来的影响不仅仅是IT行业的新一轮洗牌，还将对IT企业的人才进行大规模调整，这种情况下，提高技术水平成为IT行业人才重要的就业筹码。

“暖冬工程”的发起者，达内集团CEO韩少云先生表示，面对着发生在IT行业人才市场的新一轮洗牌，整合多方资源、能为IT类大学生提供包括培训与就业的一站式解决方案的IT培训机构对于破解金融危机下的就业难题有现实意义，也可成为大学生扭转就业困境的途径之一。通过培训切实掌握技术能帮助毕业生提升核心竞争力、有效规避在企业经营压力下易被裁减的部门，尽可能选择公司核心或有潜力的部门就职，而优秀人才储备、雄厚技术实力也能增强企业的实力和竞争力。在当前形势下强调和重视对大学生进行职业培训，切合了院校、大学生和企业的需求，将有望实现多赢。P



硬件店

华硕召开迅驰2笔记本冬季风尚发布会

2008年11月24日，F·U·N华硕英特尔迅驰2笔记本冬季风尚发布会在北京举行。会议借助于华硕F8、U6和N系列英特尔迅驰2平台产品的深度展示，及华硕设计师与《男人装》主编瘦马先生、国内首席名模姜培琳两大时尚精英的对话，倡导“更强大、更健康、更自由、更时尚”的笔记本应用风尚。此次发布会重头产品N系列，是华硕首批采用T&L模具的全尺寸笔记本，跨越10.2英寸至15.4英寸，在面板涂层中嵌入流苏图案，并兼具超强抗刮磨优势，N80系列还先后推出奢华琉金版、清雅银蓝版和深邃巧克力版三款纪念机型。会上另外两款主角是以优雅华贵著称的U6和引入“晶钻漾彩”技术的F8系列。



超耐久三代：技嘉X58系列主板全面登场

2008年11月19日，技嘉科技在北京召开“极致低温 升级超耐久品质”发布会，技嘉科技主板事业群中国处总经理刘文忠、Intel中国大区销售总监李翔等出席会议。会上技嘉发布三款Intel X58芯片组主板新品，并详细介绍了名为“真酷冷”的第三代超耐久技术。据悉，技嘉在新一代X58主板上加入2盎司覆铜PCB技术，阻抗值降低为原来的一半，电流传输效率提高，使得这些主板能在性能和耐久性方面有更好表现。此外，50 000小时全日系固态电容、铁素体电感、超低电阻式电晶体等能有效降低运行温度和电源损耗、提升稳定性的设计，也在新款主板上得以延续。



优派发布全系列16：9液晶显示器

2008年11月19日，优派（ViewSonic）在北京举行“1080p饕餮盛宴”全系列16：9液晶显示器发布会，推出22英寸1080p全高清（1920×1080）液晶显示器VX2260wm、VX2233wm、VA2213w，及应用创新节能设计的19英寸高清液晶显示器VX1933w、VA1913w。这次主推的VX2260wm还拥有最新V1.3版的HDMI接口、高品质SRS WOW HD多媒体音箱、时尚典雅的



Chianti黑色钢琴烤漆外观等突出设计。优派市场总监乐毅表示，此次发布的22英寸系列产品能满足高端用户的多样化需求，可满足全高清娱乐，而19英寸系列拥有超强节能和性价比优势，可成为办公兼娱乐的理想选择。

明基发布10.1英寸上网本

2008年11月底，明基正式发布Joybook Lite U101，凭借独特的表情符号ID设计、精湛的制作工艺和全面主流的规格配置，U101受到媒体和消费者关注。作为明基2009年的主打产品，U101采用10.1英寸16:9LED背光屏，搭配130万像素摄像头、内置无线网卡、4合1读卡器、160GB硬盘及512MB内存。此外，考虑用户对电池长久续航时间的需求，U101更提供超值电池质保服务：购机1个月内登陆官网注册的用户，可免费升级电池质保至12个月。据悉未来明基还可能为注册会员的爱本提供“变脸”服务，通过为U101更换不同颜色的外壳，来满足消费者的多元个性需求。这款产品的**上市参考价格为3499元**。

索尼推出第三代蓝光刻录机BWU-300S



近日，索尼（中国）有限公司电脑周边设备本部正式宣布推出第三代蓝光刻录机BWU-300S。这款产品在刻录速度上较前代产品提升了一倍，达到8倍速，可支持单、双层BD-R刻录，将高清内容刻录在一张完整的25GB光盘需15分钟，刻录50GB的高清内容用时约30分钟，能满足海量和高清存储的高速需求。同时，BWU-300S支持CD、DVD-RAM等格式光盘，兼容DVD和CD刻录，最高刻录速度DVD可达16X，CD刻录则达到24X，可以应对日常主流应用。

英特尔获评“2008年中国最佳企业公民”

2008年12月6日，“2008年第五届中国最佳企业公民颁奖盛典”在北京大学秋林报告厅隆重举行，备受关注的“中国最佳企业公民”评选结果盛大揭晓。英特尔以对中国教育创新、环保和社区建设等诸多方面持续投入的企业公民责任行动和2008年在中国抗震救灾中的杰出表现，从500多家参选企业中脱颖而出，获得“2008年中国最佳企业公民”的荣誉称号。英特尔中国执行董事戈峻代表英特尔公司出席领奖，并对英特尔的企业公民行动获得媒体和公众认可表达了谢意。

2008富士通中国论坛开幕

2008年11月20日，“2008富士通中国论坛”在中国北京召开。本届论坛主办方富士通公司以“绿色·安全——IT人本之道”为主题，展示一步到位的平台产品和行业解决方案、国际领先的环保产品和研发成果、丰富精彩的行业成功案例，为广大参与者全方面传播富士通在“绿色环保”和“安心安全”领域的杰出贡献。在公开讨论环节及平台产品和解决方案分论坛上，广大参与者与行业专家就企业信息化进程、网络安全管理、可持续化发展、绿色节能减排等方面的课题进行了面对面交流。



软件圈

“火狐中国版”正式发布

2008年11月28日，谋智网络（MozillaOnline.com）在清华科技园文津国际酒店正式召开主题为“拓展浏览空间 丰富上网体验”火狐中国版发布会，专门为中国用户量身定制的“火狐中国版”（Firefox China Edition）正式发布。这是Mozilla首次针对区域用户开发的全新版本，“火狐中国版”增加了专为中国用户设计的多项功能，不仅在网页浏览上基于中国用户的使用习惯，而且首创“火狐魔镜（Live Margins）”（火狐浏览器右侧栏），将多屏幕浏览同时呈现给用户。对此，谋智网络董事长兼CEO宫力博士表示，谋智网络是为中国的火狐用户和广大网民而存在的，我们一直致力于为中国网民提供更好的产品和服务。“火狐中国版”是Mozilla首款区域性产品，专为中国用户量身定制，该版本的推出再一次证明Mozilla对中国市场的重视。

ESET NOD32获得2008年VB100杀毒测试第一名

2008年12月2日，成立于1988年的英国著名独立反病毒测试机构Virus Bulletin公布了2008年12月份在Vista x64平台上的评测结果，ESET NOD32再次收获VB100奖项。据悉，ESET NOD32已通过2008年所有VB100测试，并以总计53次通过的成绩占据第一名宝座。杀毒软件需要在手动扫描与实时监控两种模式下，均能完全检测出由世界性组织Wild List所公布病毒清单中的所有病毒，且在扫描无毒文件时没有产生任何误报，才能通过VB100测试，而2008年的测试平台涵盖了包括Windows Vista/XP/Server 2008及Ubuntu Linux在内的所有主流操作系统。



网络帮

联想商用技术发展论坛开幕

2008年12月4、5日，为期两天的“联想商用技术发展论坛”在北京香格里拉饭店隆重召开。这场主题为“科技成就梦想”的商用技术盛会，吸引了十余家上下游顶尖合作厂商，及近千名商用客户、渠道合作伙伴的广泛关注和深度参与。会上，联想首次推出面向商用技术发展的“CEMS理念”，即在公共计算、企业计算和个人计算三大领域，不断提供品质卓越的产品和服务，满足用户对成本、效率、治理和安全的需求。联想与英特尔、微软、日立数据等全球商用技术巨头齐聚一堂同台“论道”，以CEMS理念为核心，为商用技术产业的发展构筑了良好的交流与合作平台。公共商用计算、高效能数据治理、虚拟化、绿色智能数据中心等热点话题成为本次论坛关注的焦点。论坛上，联想公布国内第一个实际性能突破每秒百万亿次的异构机群系统——联想“深腾7000”在京研制成功，同时提出新一代商用计算模式——公共商用计算平台。

晶合快评

互联网的民意和民益

■本刊记者 冰河

由于需要制作2008年的IT行业大事回顾，最近这段时间翻阅了很多2008年的焦点争论话题。在制作专题回顾时，两个问题越来越清晰的浮现在我心头——互联网声音是否等同于真正的民意？而这种民意是否又能符合真正的民益呢？

我们有幸生活在一个交流手段空前方便和多样化的时代，报刊、电视、手机和互联网的出现让我们拥有足够自由的信息收集和交流渠道。而互联网的出现更是划时代的，首先它大大降低了个人发表意见的门槛，任何人只要识字，找到一个可上网的地方就能拥有发表自己意见的渠道，而互联网的即时性和区域无差别性为公众的意见传达提供了一个无限广阔的平台，也为公众参与社会建设提供了诸多机会，但来自互联网的声音是否真正等同于民意，又是否真正符合民益，这却是一个值得商榷的问题。

不可否认，在2008年的诸多焦点事件中，互联网充分反映了民众的呼声，体现了中国公正的真正意见。例如奥运火炬传递在欧洲遭遇粗暴对待，中国人民的团结和自尊通过沸腾的互联网言论表露无遗。汶川地震发生后，互联网上中国人相互激励、团结一心、共度难关的言论和行动让我们看到了这个古老民族的凝聚力。奥运会上中国选手接连夺金，互联网上为中国选手加油、为国旗升起而欢呼的声音昭示了我们的自信和骄傲。而国产“毒奶粉”事件爆发后，互联网上对于无良商家的声讨，对于遭遇不幸婴儿的同情与关爱也充分体现了中国人的善良。特别是近期出现并得以查处的“华南虎假照”案、三鹿奶粉案和山西娄烦尖山铁矿“8·1”特大事故案中，每个人可以深切地感到，网络助推着民众的民意表达，而民意表达又使事件的曝光变得不可避免，对其处理也变得透明、“零距离”并得以深化在强大的网络信息时代，在汹涌的公众民意表达前，所谓的“潜规则”动摇了，森严的等级不见了，少数人曾经独占的信息资源消失了，话语权的相对平等实现了。于是，瞒报、拖延、回避、应付都变得不可能。互联网时代的到来在很大程度上满足了中国公众的民意表达，从而也就使公众多年以来对平等话语权的追求出现了转折的新契机。

但是，这是否就能说明互联网的声音能代表民意？须知这些大事都是关系到全体民众形象和切身利益的问题，每个人在这些热点问题前都没有区别。我们热爱祖国，为我们的选手骄傲、为同胞的死难悲恸，同时每个人都会为人父母，可能会遭遇到毒奶粉之类的问题。因此在这些问题面前，互联网发出了几乎完全一致的声音。不过对于这个复杂的社会来说，这只是相对特殊的例子，还有更多的事情，让互联网发出的声音并不一致，这时轻易地说哪些声音体现民意，而哪些声音能代表民益，就是很不靠谱的事情了。



愤怒的写作者冰河

比较典型的例子是近期关于房地产市场是否需要“救市”的争论。在这个事情上互联网的声音分为两派，一派坚决认为房地产不应救、也不能救，因为房地产之所以有今天，原因就在于虚火太旺、泡沫太多，现在的不景气是市场过度开发的自发调整。所谓“救市”维持泡沫，只能让房地产市场在未来付出更惨重的代价。而普通民众早已对高涨的房价苦不堪言，迫切希望房地产价格下跌，以实现买套房子的夙愿。另一派则认为房地产的泡沫必须挤，但不是以现在这种方式挤。现在这种任其自然崩溃的结果，只会让少数得利益者得利，房地产市场体系一旦遭受毁灭性打击，未来需要为这个损失买单的还是国家和普通公众。总之两派为此打得不可开交，谁也不服谁。

我不是专注房地产市场的记者，我关心的只是互联网这种特殊生态，所以究竟谁说得对我也无法判断。在我看来好像双方说的都有道理，立场也都是为了大多数人的利益，只是在利益的实现路径上有所差异。但正是在这种利益的实现路径差别上，体现出了“民意”的不同，究其原因，还是“民益”不同。双方代表了各自不同的利益群体说话。例如一个买了房子的人肯定不希望自己的资产缩水，因此希望救市；而另一个没买房子的人则希望房子降价，以便自己也能买得起房子，于是双方便无法统一意见了。更容易看出的范例是股市，不同价位买入股票的人，对于一个股票该涨还是该跌，心底的想法肯定是背道而驰的。需要指出的是，这种不同的立场转换也非常容易，只需要其中一个人买了房子（股票）或卖了房子（股票），很快心态就会调整成另一派，于是争论再起。不同“民益”发出了不同“民意”，在互联网上他们又拥有平等的表达权利，谁是谁非，谁能说清呢？

事实上，这正是互联网这么多年来一直面临的窘境。互联网给每个人、每个利益群体平等的表达权，于是不同的“民意”永远纠缠不休。没买房子相对弱势的人仿佛代表了大多数，永远理直气壮。但买了房子的人也永远不愁没支持者，因为总有没买房子的人买房子，立场就此发生变化。利益的变动决定了“民意”的变化，让互联网看上去永远是一锅粥。

所以，动辄断言互联网代表谁的民意是一种非常轻率的说法。互联网的声音未必代表真正的民意，但体现真正民意的一定是公众对于更安宁幸福生活的渴望。而这种民意，永远不会得到满足。



做好自己的事情——新人如何刷战场

在《赤壁》里，经验和金钱的来源不是那些平时活跃在各个地图上的怪物，它们比我们还穷，打一个怪物掉的铜子儿和做普通任务给的银子根本就不够塞牙缝的。除非你真有毅力在一个地方不眠不休地来回点击……估计别人也会把你当成怪物的同类。那我们做什么？还是老话题，去刷战场吧！各种战场各种刷，从30级刷到60+，运气好的话，刷一个星期就能有好几百金的进账。

你也许要问，像我们这些贫民玩家去刷战场，没人带肯定是不行，可是像我们这样浑身“绿色环保”，装备东拼西凑的，谁能愿意浪费名额带我们呢？比如组队去刷战场Boss，如果带一个菜鸟，想过去也不是很容易，主要是看时间够不够用，要让队长浪费一个名额给新人恐怕不是那么情愿的事情。

没有废柴的队友，只有废柴的战术。任何一个队伍在刷战场的时候都必须有一个专职的“奶妈”，给人们加加血、救救人、解解不良状态、打个杂、提个鞋……总之就是做小弟了。甜言蜜语、溜须拍马、软磨硬泡……反正进入队伍之后，只要你乖乖的，不惹事不拖后腿，队长是不在乎有人分他们经验的，以后也就会将你加入固定队伍的列表之中了。



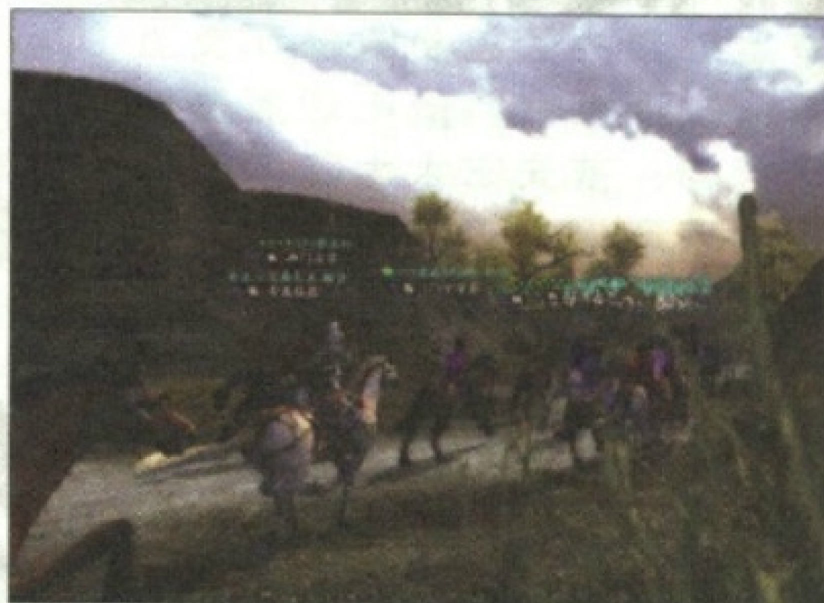
加血

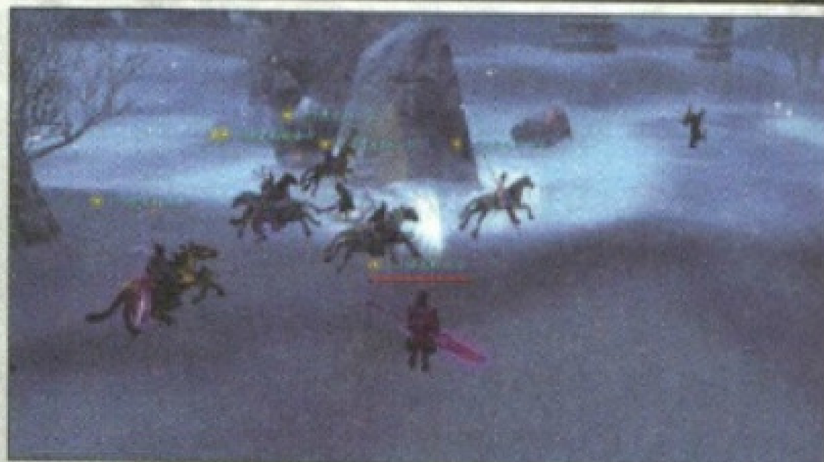
这是你在战场里的主业。首先，进战场前要准备很多必需的药品：像回天膏、回天丹啊等等。雀巢咖啡或者端午节茶饮这一类药最好也带上，给自己回血比较快，又能同时给队友用药补血，都不耽误。还要准备一些扁鹊针，8秒的准备时间可以让一个队友原地复活，在关键时刻是相当提气的东西。但要注意时机，不是队友刚一扑街你就用，要看情况。对有晕技能的Boss一定要慎用扁鹊针，8秒钟的时间，往往是还没等你救起队友来，它一晕你，扁鹊针就消失了一个，队友却仍然倒地不起……所以要学会在什么时候用，掌握最佳时机。还有就是再准备一组烹饪技能里的补血食品，给自己用的，或者钓鱼做出来的鱼肉都OK，自己躲远处给自己吃下补血，同时还可以运筹，15秒一过，马上给队友加血。总之要一直注意队友的血条情况。

战利品

战场上掉落的那些小箱子没有多少东西，所以捡不捡随你啦，别让大家认为你财迷就行。作为小弟，大家都不要了你再拿，这样大家才会觉得你这个人很听话，都会不自觉地信任你。另外战场刷出来的东西，自己用不上的，可以跟其他人换。现在古币商城已经开张，我能穿上那里卖的套装已经很满足了。符玉这东西要砸就要砸到死，现在还用不上，专心升级是王道，所以打出来的符玉不是卖掉就是跟队友们换朱砂笔之类的东西。具体兑换比率各服务器之间不同，自己去观察吧，送给队友也行，舍不得孩子套不着狼（这话咋这么别扭呢……）。

补遗







护士一定要注意自己的体力，我的体力不高，勉勉强强将就着用，所以要带上一组茶。同时要注意节省体力，不是队友掉一点点血你就给补的，先给主抗、主攻的人补血，然后再远远地多在一旁吃食品回血。扇子加血不要轻易用，好钢要用在刀刃上，对于在远处的队友，这是最合适的办法。

如果离怪太近的话你给别人加血会把怪引来。会招来仇恨度。记住，我们不能先倒下！否则会招来队友的抱怨、鄙视乃至最后被开除出队……自己一定要小心不要轻易倒下，因为主抗和主攻的人一般不怎么带太多的血药，护士一倒，他们心就乱了，又要防御格挡，又要打Boss，还得给自己补血，就算是千手观音也忙不过来，所以护士自己要看住自己的血。切记切记！

刷战场就是这么简单，玩游戏也是玩一种社会关系，只要我们本本分分地做好自己的事情，别人就会让你一起分享他们的快乐。新人不会总是新人，当你的等级一路蹿红的时候，也不要忘记去带带新人，让他们也体会到团队刷战场的乐趣。P

如果您对于完美时空的游戏产品《赤壁》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《赤壁》信箱是：chibipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。

新竞技网游《封神演义OL》——卡牌揭秘

不知不觉，最近国产竞技网游成为了业内一个热点讨论的话题。爱者有之，恨者有之，哀其不幸者有之，怒其不争者也有之。在这样的背景之下，一款全新的竞技网游将在不久的将来推出，它便是由盛大出品，浩方代理运营的《封神演义OL》。这款即将运营的竞技网游以小说《封神演义》为故事背景，辅以庞大的原创剧情及人物构架，不但涵盖了传统的DOTA以及合作生存的玩法，还在此基础上加入充满创意的游戏方式，那就是全新的卡牌收集、技能组合的卡牌系统。

何为卡牌系统

卡牌系统是《封神演义OL》原创的游戏方式。卡牌分为角色卡牌及技能卡牌两种。玩家进入游戏之前必须装备一张角色卡及最多5张的游戏卡（包括1张终极技能卡及4张普通技能卡）。玩家可以通过对卡牌的合理组装，拼凑出大量不同性格的英雄人物：如智力型英雄可以通过组装大量伤害技能，以达到“秒杀”的目的；也可以装备力量英雄，配合高防高攻的技能卡牌形成肉盾的角色。游戏为玩家提供了大约40张左右的技能卡及10张左右的人物卡，这种创新的游戏模式大大增强了游戏的可玩性，如何合理组装这些卡牌以形成适合自己的角色将成为玩家甜蜜的“烦恼”了。



卡牌获得

MMORPG追求的是打怪、升级，而《封神演义OL》的最大乐趣在于收集与竞技！50张游戏卡牌需要通过一定的途径与积累才能全部获得，而获得的过程也是游戏的过程！在游戏初期，玩家可以通过新手任务获得1张角色卡及5张技能卡。拥有了这些初始卡后，玩家可以进入对战地图与玩家进行对战，获胜的一方将获得奖励机会，可以通过对神秘宝箱的开启获得额外的奖励，有可能直接开出卡牌；玩家还可以进入生存合作地图与其他玩家携手作战，一同通





关，通关的玩家同样可以获得开启宝箱的机会。对战失败的玩家极品或者没法通关的玩家也无需气馁，因为你们仅仅失去一次额外的奖励，在对局结束后，所有玩家可以获得一定量的游戏币，累积一定量的游戏币后可以通过游戏里的商城购买卡牌。但是商城里的卡牌并不包括全部的卡牌，还有一定量的隐藏卡牌必须通过对局的获胜才能获得，因而想收集全部卡牌的玩家，就请加油打败对手吧。



卡牌的运用

如上文介绍的，玩家可以通过卡牌的组合组装适合自己的英雄。以下笔者就通过自身对游戏的理解来介绍几种可能会在将来成为主流的组合方式。第一种就是采取全法术卡牌，笔者称之为“暴力”组合。这种组合简单来说就是尽最大努力拼凑全部的伤害技能，以达到“秒杀”的目的。例如笔者通过人物卡牌选取了云霄娘娘，然后在技能卡牌上装备了“星云箭”（最高可造成300点伤害）、“炽焰波”（最高造成280点伤害）、“冲气波”（最高造成260点伤害）、“裂地劫”（最高造成210点伤害）以及一个终极技“自然之唤”，理论上就可以在瞬间对对手造成1050点的伤害，这种暴力的技能组合极有可能“秒杀”对手。或者选用以力量型为代表的李靖，同时在技能上选取以暴击、躲闪、增加护甲为主的技能，如金刚护体（增加防御）、乾坤一击（增加暴击）等，就可以让自己成为传说中的“血牛”，不但可以防止被“秒杀”，也同样让自己拥有不俗的伤害力。

即将封测

这款以卡牌为主的竞技网游即将在不久的将来举行封闭测试，喜欢电子竞技、喜欢这种新颖技能组合的玩家不能错过！P

策马弯弓战沙场，蒙古帝国起风云

——《成吉思汗》封测初体验



中国上下五千年，悠长丰富的历史除了成为电影、史记的材料外，成为网游的主题应该也是众望所归。近日麒麟游戏首次封测旗下耗资6000万制作的《成吉思汗》，可算是做了历史类网游的先驱。同现在市面上大当其道的玄幻、武侠乃至西方神话网游相比，《成吉思汗》翻开被世人遗落的元代画卷，讲述成吉思汗征战疆土的真实过程，颇显深度内涵。此游戏封测期间邀请部分玩家参与体验和测试Bug，就让笔者带大家一起去看看。封测期间也许能够接触到的资料并不全面，但所谓窥一斑知全豹……抢先体验还是很有必要的。

华丽色彩演绎征战版图

《成吉思汗》的整体画面鲜艳华丽，十分符合史诗战争的特色。登陆界面以动态3D画面为背景，看来十分大气。整个游戏画面固定于45°斜角俯视，据说这样的视角是视野最为开阔以及最方便游戏操作的。可以使用鼠标滚





轮调节画面镜头的远近，最近的角度是呈现近似水平的全3D画面。站在新手村的高地边缘，山下秀美的建筑风景一览无遗，偶尔还能看到一两位其他玩家骑马略过的身影。古老的水车、翠绿的杨柳、娇艳的凤仙花和飘零的落叶……点点滴滴无不透着浓浓的中国民族风格。值得一提的是，除了中国风情的地图场景外，该游戏遵循成吉思汗当年征战欧亚的事实，还设计了充满异域风情的莱茵、波斯等城市地图，各个地图特色鲜明，值得游览。

《成吉思汗》人物设计走的是美型路线，女子性感高挑、男子威武英俊。玩家可根据个人喜好在创建人物时选择容貌、发型及发色。笔者在进入游戏的第一天有幸目睹到一场工会之间的PvP战斗，提前欣赏到了炫丽的技能展示画面。只见数名玩家在一片草地上策马奔驰，各种大范围流光溢彩的群攻魔法争相上演，看得笔者很是心潮澎湃。

坐骑轻松到手玩法多多

根据资料记载，成吉思汗战无不胜的原因在于蒙古机动骑兵的强大。因此在游戏中，笔者对拥有坐骑的期望很快就得到了实现。在完成新手任务后，系统就会安排你自行挑选一匹初级坐骑，真正贯彻了马背民族的传统风俗。该游戏的坐骑系统允许玩家同时拥有多匹坐骑，如20级可拥有2个坐骑空格、30级可拥有3个……以此类推。

《成吉思汗》的马匹极其帅气，连鬃毛都做了精心的细节处理。不过这里的坐骑并不是坐上去跑跑路那么简单，玩家将在坐骑上PK、任务、副本……进行一切游戏活动。甚至坐骑本身也分三六九等资质，不同资质等级的马匹身上的盔甲都不同，目前能够看到最高级是全身覆盖黑铁战甲的高头大马。在玩家打怪获得经验的同时，坐骑也将得到属性成长，坐骑升级后的属性加成可根据主人需要自行分配。相信大家看到这里都明白了，优秀的坐骑才将是我们最终征战沙场的得力助手。好马在手，万夫莫敌！



游戏中坐骑系统十分强大，比如马匹也有自己的“快乐度”，如果主人死亡次数过多马匹快乐度就会减少，此时必须要喂予“快乐草”进行驯养，方可继续出战。马匹达到高等级时可以寻找伴侣繁殖后代，一对顶级的情侣马匹是否会繁殖出更加极品的小马？由于笔者的爱骑等级未到，这个将成为内测时期有待考证的谜。

重度PK六大职业各显风骚

国战背景设定为成吉思汗死后，其子孙自立门户，为抢夺领地、再现一统江山，这些后代之间爆发了长达200年的黄金家族之战。在创建人物时，有昆仑、莱茵、敦煌、楼兰四大王国，以及火枪、骑射、萨满、先知、剑侠、武士六种职业供玩家选择。职业分配得很平均，两远程、两近战及两法系。前面交代过了，笔者进游戏当天就遭遇血腥的工会PK，这场长达半小时的战争对笔者来说简直是场高级别玩家走秀，六大职业全部到齐，各人都使尽全身解数参与战斗，场面极其辉煌壮烈。就笔者的当场分析结合后来对职业的深入了解，六种职业均有各自的优势，除萨满（奶妈职业）是纯辅助之外，另外五大职业的攻击防守可谓是各有优势。《成吉思汗》作为将来会开放万人国战的重度PvP网游，PK方面更重视团队间的合作，让每一位玩家都为集体及自身最高的荣耀而战。

由于在封测期间，《成吉思汗》还有许多未对外开放的资料和地图，笔者只能心有遗憾地期待内测了。顺带一提，在笔者即将停笔的时候官方发出公告，不久后会提前曝光游戏最繁华的皇城元大都及相关游戏活动，感兴趣的玩家不妨去体验一番。此游戏在画面、文化内涵及玩法上都属于国产网游的上等水平，从历史层面出发又偏重国内玩家喜好的国战，如果能再多开放一些游戏内容是非常值得推荐的。

狭路相逢勇者胜——《梦想世界》帮战实战分析



《梦想世界》更新帮战规则已经有一段时间了，和以前的帮战规则相比较，新的帮战规则主要有以下两点创新。

第一：帮战中出现分组，分别是甲组（种子组）和乙组（乱战组）。甲组中，限定队伍数量最多为3支，分别是A队、B队、C队，将和对手帮派的A队、B队、C队进行对阵，A队对A队，B队对B队，C队对C队，只战斗一场。队伍成员的编制，由帮主或副帮主到帮派里的“尊武殿堂主”处亲自指定，每天最多只能调整一次。乙组则无队伍数量的限制。

第二：对于体力的限制。乙组队伍进场后将获得“行动力”的临时状态，其值等于该玩家体力上限。每次主动攻击，队伍里所有队员均需要消耗100点行动力；每次战败，队伍里所有队员均消耗“上限/3+80”点行动力，行动力被扣至0则出场。如果A帮人数≥B帮人数+10，则从第5分钟开始，每隔10分钟在场内刷新明雷NPC，作为B帮的后援队，数量不超过2个；只有当B帮成员均处于战斗状态时，A帮成员才可进行挑战明雷NPC，同时需要消耗一定的行动力，否则不允许挑战；挑战成功后会获得奖励，挑战失败则会扣除行动力。举个体力消耗的例子，假如1000体力上限的玩家，失败一次就会损失380的体力，如果主动攻击就是480点了，两次失败就会离场。

对于《梦想世界》帮战规定的更新，玩家们是众说纷纭，但是从以上这两点不难看出官方的用意所在。首先分开组别去比赛可以避免出现实力较强的队伍比赛三天都难以分出胜负，而中等实力的帮派可以轻松秒杀弱帮获得胜利。以前弱帮在帮战中很难获得一席之地，经常是屡战屡败，现在新的帮战规则让弱帮有了获胜的希望，田忌赛马的智取未尝不可。

这点修改让比赛更加公平透明，让参与竞争的帮派层次多元化了。其次是对于体力的调整限制。因为一般的高级玩家体力上限都很高，所以这点改动的主要用意是，防止出现高手对垒时间长无法分出胜负的局面。

众口难调，虽然游戏的改动无法满足每一个帮派的竞争要求，但是总体上来看帮战里求得公平公正的意图是显而易见的。笔者所在的服务区是泰山封禅，本区的帮战正在如火如荼地举行，在帮战中涌现出很多优秀的帮派队伍，在此给大家介绍其中比较有特点的两个。他们分别是“天宁国的天宁首府”和“清岚国的弑血杀皇朝”。

第一场：“天宁首府的名流队”VS“弑血杀皇朝的小宝队”

队伍组成

天宁首府的名流：一个法师，四个战士

弑血杀皇朝的小宝：一个法师、一个术士、两个战士

名流队很明显是强输出型队伍，此战他们打的很顺利。名流PK胜利的关键在于，队伍中修儒的战士用止戈为武封住了敌对中为数不多的输出，让小宝队陷入了只有招架之功而无还手之力的状态。止戈为武儒家最有特色的技能无视魅力的封，命中使目标不能使用任何技能，同时自身也不能使用任何攻击、封印、减益法术，对战士和法师命中+5%。封的回合数也和对方的凝神和人物等级有关。如果对方等级高、凝神满，那么只能封2到3回合，相反的话就能封4回合甚至更长，它的命中较高也是对术士有唯一高命中的封印。如果PK时遇到同一级别的普通玩家，命中率大约为80%。



但是名流队的强输出型队伍有致命的弱点，一但遇到控制型的队伍就无法体现出它的威力。这个弱点造成了它第二场的失败。

第二场：“天宁首府的名流队”VS“弑血杀皇朝天使的泪珠”

队伍组成

天宁首府名流：一个法师、四个战士

弑血杀皇朝天使的泪珠：两个战士、两个术士

虽然泪珠的队伍不是强力输出型，但是配合很好，两个战士都是顶级的，所以攻击力也不容小觑。战斗一开始，名流队就盯住泪珠队的一个战士输出准备把对方的枪杆打哑，但泪珠的术士补给及时，名流队不但没有杀掉对方的战士反而损失了自己的一个战将。战斗的对峙阶段，泪珠的YY封住了名流队的两个主力输出战士，此时名流队已完全陷入被动状态。战斗尾声名流队孤注一掷批死了一个泪珠队的战士，但马上又被医生拉了起来。名流队四面楚歌，以失败告终。但是胜败乃兵家常事，笑到最后才笑得最好。



狭路相逢勇者胜，这里的勇包括硬件的装备也包括队伍的积极配合。帮战给玩家提供了一个良性竞争的平台，虽然在这个平台上有强有弱，但没有永远的胜利和失败。我相信齐心协力的精神会让勇士们在帮战的狭路上展示出胜利者的姿态。P

抉择，从现在开始——《兽血沸腾》可选种族解析



前言：人气小说 改编网游

《兽血沸腾》根据同名人气小说改编，游戏除了包含目前主流网游的所有玩法外，也进行了延伸和创新，多种族之间激烈的冲突和战争，将是游戏最主要的特色之一。

游戏先期对玩家开放的是人族和兽族（其他包括海族、魔族等种族将在游戏后期版本陆续对玩家开放）。玩家在游戏中选择了不同的种族，将意味着不同的发展路线。

背景：千年轮回 浩劫来袭

爱琴，一个充满了冒险的大陆，一个不同文明共存的世界。在这片波罗帝与香帕照耀的辽阔土地上，人类、兽人、魔族、海族以及所有共同位面上的智慧种族，他们共同经历生存与死亡，创造与毁灭，掠夺与守护……

直到千年浩劫再一次到来……

两端：大陆东西 人兽割据

一千年前的海加尔战役，兽族王国被人类帝国击败，被迫迁徙到泰穆尔拉雅大雪山西边的多瑙大荒原上。大雪山是一道天然的屏障，在两个种族之间，清晰地划出了边境线……

兽族是一个由多个小种族构成的大种族，对强者的崇拜是兽族永久不变的法则，就如同对坎帕斯的忠诚信仰一样。玩家将作为一名普通兽族勇士进入游戏，在坎帕斯的庇护下，将兽族荣耀散播到爱琴大陆的每一寸土地。

人族是一个由联邦国家构成的种族，外部侵略战火让这个种族瞬间团结，同时内部利益集团间的纠纷又让这个种族内战不断。人族玩家将作为一名人族佣兵进入游戏，在人族内部战争和外部战争的交错下不断的获得成长，最终将踏上属于自己的王者道路。



抉择：人族兽族 各显神通

《兽血沸腾》中，玩家在进入游戏后需首先选择种族，然后根据喜好选择不同的职业。每个种族有三种不同的职业，都可选择男女两种性别。

人族可选择剑士、魔法师、游侠。

剑士：人类剑士因为其种族高度的冶金文明，让他们可以拥有坚固华丽的盔甲。他们是更偏重于防御力的武士。银霄半月斩、斗气护盾是他们的部分代表技能。

魔法师：他们对近战职业有一定的克制，有大范围杀伤技巧，被近身后很脆弱。瞬间移动可以让他们迅速与敌人拉开距离，漫天火雨则能造成可怕的杀伤

游侠：他们更多的习惯使用强弩攻击对手，有着灵活的身手和攻击技巧，他们使用射术提升、毒蛇穿刺等技能攻击对手

兽族可选择战士、祭祀、猎人

战士：兽族没有人类那么高超的锻造工艺，在游戏中，兽人的战士比人族战士的防御力低下，但是他们强壮的身体使得他们有着更高的攻击力。战意咆哮、血刃旋风都是他们战斗的招数。

祭祀：他们是战士的强力辅助职业，与战士搭档将发挥更大的威力。同时自己也有着不错的攻击能力。阿里娜驱散之歌、心灵锁链战歌都能有效的辅助别人保护自己。

猎人：他们的技巧更多的来源于他们的兽族本能，喜欢使用长弓。迅豹之速、芒克闪避都是他们来自兽亲的本能。





灿烂：种族文明 各具特色

爱琴大陆的每个种族，都有自己高度的文明与成就。并且在漫长的岁月中，逐渐形成了自己种族所特有的建筑以及生活文化，这一切，都能在他们不同的建筑风貌、种族坐骑，以及武器盔甲等诸多方面体现出来。

人类圣城的华美优雅；兽族王城的磅礴豪迈；阿尔卑斯湿地的小桥流水；翡冷翠的英雄慷慨都反映着他们的主人的特色。

人族的炎龙战甲线条华美，反映着这个种族高度的手工艺文明，而兽族的聚灵魔甲则在兽骨与毛皮的点缀下，映衬出兽人壮硕的身躯。

结语：在这个多种族多文明共存的土地上，只有不断的磨练自己，才能肩负起种族所赋予的使命与荣耀。P



龙的介绍

龙的世界是由盘古创造的，他以手中巨斧劈开混沌，辨析清浊，再以自己的躯体孕育出最初的世界。

在这个世界中，最先出现的是神仙，他们是由盘古的元神幻化而成。神仙们运用自己的神力，不断改造这个世界，创造生物，这些神仙被称为阳神。

不幸的是，不是所有的神仙都希望创造，有一部分神仙认为应该保持这个世界的原本模样，他们被称为阴神。最初阴神一派冷眼旁观，后来开始阻挠阳神。渐渐的，矛盾不断扩大，终于，阳神与阴神间的战争爆发了。

这一战，将阳神几万年的成果都销毁了，世界变回没有任何生命，山崩海啸，电闪雷鸣的洪荒时代。万幸的是，阳神一派赢得了最终的胜利，将阴神一派压制了下去，随即再次展开了创造历程。

阳神在这次改造世界的过程中，创造了龙，赋予其神力以调和风雨，移山填海。在龙的施展下，在世界的中心部分渐渐出现一片广阔的陆地。

如此过了数万年，陆地上出现各色的植物和动物，世界风调雨顺，十分祥和。

阴神一派经过长久的调养，逐步恢复了实力，开始蠢蠢欲动，他们不满阳神一派的所作所为，计划再次将世界变回最初的模样。龙虽然力量强大，但数量稀少，无法阻止阴神一派的计划，为了保护长期以来的成果，阳神决定创造出一种数量庞大的智慧生物。于是，在女娲神的手中，人类被创造出来了。人类，这个由神仙创造出来的生物，从此登上了历史的舞台，成为这个世界存亡的关键。当人类团结一致，天下太平，凶兽全都躲藏起来；但当人类内部出现问题，发生战争，凶兽就全都跑出来趁机破坏世界。

日月穿梭，斗转星移。一日，在一处终年迷雾缭绕的无人之地，突然雾散云开，出现在一座庞大的城市。城市中一块巨型石碑上，刻着苍劲有力的四个大字：玄天龙城。

城内并无一人，所有建筑都是由白玉和黄金雕琢而成，整座城市隐隐发光，如传说中的天宫一般。城内藏书万卷，描述的都是上古历史和各种精怪器械的制作方法。消息传得很快，人们听说此事后都聚集过来。但离奇的是，在龙城现身后第十天，整座城市突然放出白色强光，使人不能睁眼，强光持续片刻后消失，本是白玉的宫殿全部变成了石头，黄金也都变成生铁，城市失去了光彩，全部的书卷也随之不见了。为破解龙城之谜，当时城中的文人便将自己所看到的文字拼凑出来，希望能有所收获，却也都是支离破碎，不解其意。





万幸的是有一卷书被人们拼出个大概，此书记录着龙城的来历。原来这龙城是在数万年前由神仙所建，恐世人窥探，便在城中放置了九颗龙珠，将龙城幻化起来，使人类视而不见。这九颗龙珠，乃神龙孕育而成，灵异之极，可影响地脉，或形成高山，或形成深谷，原是神龙移山填海之工具。

不知是什么原因，九颗龙珠离开龙城，散落在各地。在龙珠的影响下，原本平坦的大陆发生了天翻地覆的变化，在短短的百年之间，隆起数座山脉，气候也随之变化，最终形成凤翔、涿鹿、巫水、武夷、姑苏、昆仑、幽燕、楼兰、蓬莱九个风貌不同的区域。

人们根据地脉的变动，将龙珠挖掘出来，围绕着九颗龙珠，建造了九座城市，分别由8个氏族占据：女娲氏族的凤翔府、轩辕氏族的黄帝城、三苗氏族的酆都、九黎氏族的武夷宫、神农氏族的姑苏城、伏羲氏族的昆仑宫、共工氏族的上京城、月氏族的楼兰城，以及由轩辕氏族和神农氏族共同建造的蓬莱阁。

神仙：由盘古元神幻化而成，人类经过修炼也可成为神仙。

阳神：神仙，主张创造、滋养，代表善。

阴神：神仙，主张破坏、毁灭，代表恶。

龙：由阳神创造的生物，拥有平行于神仙的力量，守护世界；有部分被阴神蛊惑，成为恶龙，荼毒生灵，制造灾害。

龙珠：由神龙创造，拥有强大神力，可影响地脉。每一颗龙珠都有相对应的龙魄。

人类：由阳神创造的生物，拥有智慧，数量庞大，在发展自身的同时遏制阴神破坏世界的计划。

凶兽：由阴神创造的生物，拥有强大的力量，用来破坏世界平衡。

怪物：原大陆生物，被凶兽影响，产生变异，凶狠残暴。



头牌新闻

网龙联手迪士尼 打造网游大作《金色幻想Online》

■本刊记者 冰河

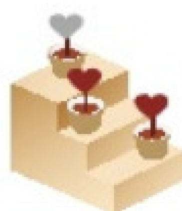
2008年12月2日，国内网络游戏开发商和运营商——网龙网络有限公司在上海举行媒体发布会，正式宣布与全球家庭娱乐和传媒巨头华特迪士尼公司签订协议，获得中国首个迪士尼题材大型角色扮演类网游的开发权及运营权。这款游戏名为《金色幻想Online》，即将于2009年上半年面世。

网龙执行董事暨行政总裁刘路远先生在接受记者采访时表示："我们在网络游戏行业拥有9年自主研发及在全球多个市场开展运营的雄厚实力和丰富经验。创造和分享快乐，是网龙与迪士尼一致的终极诉求。能以迪士尼娱乐内容为基础，开发这款激动人心的网络游戏我深感振奋。"华特迪士尼公司执行副总裁兼董事总经理（大中华区）张志忠先生也表示很高兴与网龙合作，推出国内第一款迪士尼的形象及经典故事为主要元素的网络游戏。



网龙执行董事暨行政总裁刘路远先生在发布会上讲话

作为中国首款迪士尼题材的大型MMORPG游戏，这款游戏里随处可见烙印着迪士尼风格的建筑物和景观，萦绕在玩家四周的是耳熟能详的迪士尼风格歌曲，玩家更能在游戏里巧遇经典迪士尼明星米奇、唐老鸭、高飞等并接受他们的指引与训练，并肩作战、共同冒险。玩家们在游戏中不断攻克挑战并获得升级，并能进入游戏多姿多彩的冒险世界。游戏还将不断加入新的挑战内容和游戏世界，吸引玩家们在游戏中不断发现新秘密，乐趣无穷。P



晶合热点

《反恐精英Online》引发玩家狂欢

2008年11月29日，《反恐精英Online》8城巡回玩家线下见面会第一期活动于下午13：00，在北京丽亭华苑酒店、济南银座泉城大酒店、广州华厦大酒店和上海世纪天成公司总部四地同步召开！伴随着《反恐精英Online》火爆CG动画中不绝于耳的枪声，玩家嘉宾们进入会场，并领取了精美周边纪念品，随后《反恐精英Online》运营团队及世纪天成高层作为特邀嘉宾登台亮相。嘉宾首先感谢各位到场玩家的支持，之后便开始对《反恐精英Online》进行全面介绍，并公布了下一阶段的推广计划，未来半年内运营方将通过网吧合作、战队合作、渠道合作及全国联赛的方式，将这款"经典新作"推广到所有玩家面前。与网吧的合作不但包括网吧比赛，还与网吧欢乐行活动相结合，为特定网吧的用户带来独一无二的游戏体验。而在战队方面，世纪天成也将建立友情战队、领衔战队和美女战队。此外《反恐精英Online》也会结合电子竞技举办大型全国联赛，让热爱CSOL的玩家拥有属于自己的战场。



武汉首发游戏代练公司营业执照

2008年12月8日，武汉工商管理部门向一家以游戏代练业务为主要营业方向的公司核发了营业执照，这也是国内首次对此类企业颁发相关内容的营业执照。据了解此公司由一名大学毕业没多久的年轻人创建，由于此前他曾从事过相关业务，收益不少，遂起了独立创业念头。出于保护自身权益的需要，他向工商管理部门申请正式营业执照。武汉工商管理部门经过审查之后，批准了他的请求。不过在对其企业的营业范围界定时，工商部门给出的是"网络咨询、技术服务"类，而非"打金、网游代练"。即使如此，这也是国内网游代练行业被纳入正常商业监管的第一步。

网游业界呼吁政府对网游实施分级制度

2008年12月7日，在武汉举行的首届国际数字创意产业高峰论坛中，网游业界代表呼吁政府有关部门对网络游戏引入分级管理制度，以促进这一行业健康发展。网游企业代表表示，网络游戏是一个载体，既可以植入不利于青少年成长的血腥、暴力内容，也可以植入有益于青少年身心健康的益智性游戏。而不同年龄段有不同文化需求，也有不同的自制力与心理承受力，需要区别对待，严格界定。这项工作靠单个企业或家长不可能做到，需要权威部门出台强制性规范措施进行引导。2004年中国青少年网络协会曾制定《绿色游戏推荐标准》，将网络游戏进行分级，但由于这一《标准》来自民间机构，并未引起有关方面的重视。

Tenvi国内代理定世纪天成

2008年12月8日，世纪天成与韩国著名游戏开发商Symmetric space正式对外联合声明，宣布世纪天成已成为其旗下又一网游作品



《Tenvi》在中国大陆地区的唯一运营商。同时，世纪天成也正式公布了《Tenvi》官方中文名为《冲锋岛》。《冲锋岛》是由曾开发过多款知名网游的韩国著名游戏开放商symmetric space历经数年开发完成，目前已在韩国及日本地区成功运营。

《剑侠情缘Web》将推出





2008年7月9日召开的《剑侠情缘Web》签约会开始，获得金山软件提供的品牌授权的中国网页游戏第一平台51wan.com（我要玩）就开展了一系列的“大片制造工作”，从游戏代言人的选择到邀请著名网络作家担任名誉策划，再到网页游戏首个主题曲《剑与红颜》的诞生，无一不显示51wan对这款拳头产品的重视。51wan表示，《剑侠情缘Web》推出的“战棋”战斗系统将有可能终结现在所有策略型网页游戏的单调战斗模式，开创一个策略型网页游戏的新时代。同时，51wan还将在内测时间前后推出中国首个武侠类专向社区，该游戏目前正式进入不删档内测阶段。

《魔域》从封王到化“神”

2009年1月，《魔域》推出全新资料片“众神归来”，希腊神话十二主神降临魔幻史诗网游，化身为“神”。每个玩家进入游戏后都会自动获得两只幻兽，或跟你合体或出征作战与你为伴；如果你厌倦单调重复的打怪练级，那么发动XP技能吧，为你带来的是伤害数值和经验值的数倍甚至数十倍增加；如果你需要帮助或是想感受虚拟世界的真实情谊，《魔域》导师系统助你快速成长为帝国的一员勇士，同时收获的还有师徒之义、朋友之谊甚至是情侣之爱。《魔域》独创的战斗力系统，既是衡量一位勇士实力水平的标准，也成为帝国提拔任命官员的一种参考形式和手段。而帝国实力成长的骄傲——军团系统，则成就玩家英雄王者，裂土封王，甚至影响到其在游戏中所能获得的利益。





晶合声音

“在一种游戏中，屠龙刀可以卖到10 000多，在海南海口市，有人还将这种虚拟的产品放到当铺，这都是在引导孩子们多玩游戏。”



——针对武汉工商管理部门给网游代练企业发营业执照一事，著名戒网瘾大师陶宏开持反对意见，他认为这种“一边游戏一边赚钱”的企业化运作，将加深青少年网络成瘾。不过说实话，我不明白屠龙刀是怎么放到当铺里卖10 000多人民币的……

“TBC=特别迟，WLK=忘了开”

面对迟迟不能在中国大陆运营的《巫妖王之怒》，中国玩家如此解释暴雪的命名用意。

“《魔兽世界》的下一个资料片已经确定了！”

暴雪首席运营官Paul Sams日前在美国接受媒体采访时透露。天哪！我们这里连上一个资料片都还没见到呢，您不能慢点来么？



晶合人物

张载豪



在刚刚结束的IEF全球电子竞技大赛上，著名魔兽选手张载豪（ID：Moon）以2比1的成绩击败他的老对手、主场作战的中国天王李晓峰（ID：Sky）夺得冠军。此前他在德国科隆的WCG全球总决赛上惜败于荷兰选手Grubby，屈居亚军。IEF的夺冠为他的2008年留下了一个美好的结尾，希望他在2009年中国成都的WCG大赛上能同样取得好成绩。



晶合快评

游戏三国和电影三国的近距离接触

■本刊记者 生铁

在写这篇稿子时，正值吴宇森导演的《赤壁》上部在日本公映满5周，它已经成为日本影院连续五周的票房冠军，观众超过300万，而且其中还包括48%的女性观众。票房即将突破4亿日元。

国内媒体提到《赤壁》在日本取得的成功时写到："日本观众显然对《赤壁》是否符合历史抱更宽容态度。"

这是非常可笑的说法。实际上从我看的角度，这是至今为止三国题材影视剧中最贴近史实的一部电影了。无论是角色的精神面貌，还是服装、道具、舞蹈……全都最大限度地贴近历史原貌。而作为一部商业影片，它的戏说和改编也在情理之内，以相对轻松、幽默和简单的对白，化解了杀戮场面带来的压迫感。

很多观众对于诸葛亮与东吴君臣舌辩的片段表示失望，而实际上，影片中诸葛亮所说的正是《三国志》中的原话。"舌战群儒"是《三国演义》中罗贯中对历史的演绎，同样作为一种艺术再创造，吴宇森对历史的演绎自然没必要建立在罗贯中的三国想象中。我还曾听有观众现场质疑，吴国的兵仅有3万，是不是太少了？很多观众至今都不知道"羽扇纶巾，谈笑间，樯橹灰飞烟灭"刻画的是谁的形象。诸如此类质疑，不一而足。

我自然不能说日本观众对三国的历史了解比国人更多，但我起码知道，对于三国文化乃至中国历史文化的宣传，日本大概是强过我们的。

在东京最大的一家书店里，从诸子百家到24史，再到鲁迅、茅盾等近现代中国著名文学家、历史学家的著作，满满排在几大书架中，在历史类书籍中占去很大比例，三国历史确实是日本人最喜欢的中国历史。书店中关于三国历史的各类画册、小说、旅游介绍和学术研究著作都层出不穷。笔者至今见到的唯一一本专门研究三国军装和兵器的书籍及针对青少年的三国历史题材问答题，都是在日本看到的，难道这不该在中国看到么？而反观我国的青少年历史读物，也就是两本《上下五千年》，或那种贴一堆文物照片，内容都是抄袭了历史的科普读物。

在日本的三国文化推广中，光荣公司显然起到了不小作用。在下班时间的东京地铁里，笔者曾亲见一个30多岁的职员，一手握着地铁车厢的扶手，一手捧着的正是光荣公司《三国志11》历史人物介绍攻略。



沉默的搜寻者生铁

而就在2007年底，日本光荣公司的开创者襟川阳一和电影《赤壁》的导演吴宇森有过一次专门会晤。吴导1946年生人，襟川阳一1950年生人，两人可算同一代人。两人就电影和游戏两种不同的多媒体表现形式对历史的表现进行了探讨。

两人首先回忆了自己早年接触三国历史时的情景。襟川阳一最初是在上小学时读了当时日本的小学生文库系列丛书，知道了三国的英雄故事，之后又看过了NHK电视台播出的三国题材木偶戏及横山光辉的漫画《三国志》，之后又陆续读了吉川英治等历史小说家的著作，才逐渐成为三国迷。

而吴宇森则是在孩子的时候看了《三国演义》的小人书，开始爱上了三国故事，他在玻璃上画了刘、关、张、赵等三国英雄，然后用手电筒把玻璃上的形象映在墙上玩。上初中之后又读了罗贯中《三国演义》的小说。

在会谈中，吴宇森感慨他对于电影如何表现真人骑马格斗场面费尽心力，他说他羡慕游戏的表现力，在技术允许的范围里，只要开发者能想到的，游戏都可以表现出来。襟川阳一则提到《赤壁》中印象最深的是电影中赵云单骑救主的场面。他说他早年开发三国题材游戏，都很注重从司马辽太郎等人的历史作品中寻找感觉，而现在随着数码时代电影的发展，值得游戏学习的东西也更多了，他还声称要在光荣的三国系列游戏中很好地借鉴《赤壁》的动作。

两位老者最后还提到各自憧憬成为的三国人物。襟川说他早年最憧憬的人物是忠义勇猛的赵云，随着年纪的增长，更加喜欢诸葛孔明的智略和人格魅力，他说他现在年近60岁了，上了年纪，更注重和佩服黄忠老骥伏枥的精神。随着年纪的增长，自己所最关爱的三国人物也慢慢发生了改变。

吴宇森说他从年轻时也憧憬着各种各样的登场人物，在1992年他拍摄的《辣手神探》中，主角周润发抱着孩子边撤退边与敌人展开枪战的场面，就是想象着赵云"单骑救主"的精神设计的。不过他现在更喜欢的人物是周瑜。他要转变《三国演义》中对于周瑜的负面塑造，要在电影中还原他的人格魅力、斗争到底的精神和对音乐艺术的造诣。P



两位老"三国迷"的握手，他们的作品，使无数与他们不相识的人体验到"知己"式的温暖

2008 中国电脑游戏产业报告

■本刊编辑部
记者部

序言

你现在看到的，是《大众软件》2008年度的中国电脑游戏产业报告，这也是我们第8次推出这一报告。回顾8年前，我们第一次推出产业报告时，曾写过这样的话：“中国游戏产业诞生到今天已经走过整整7年多的时间，这么多年来，没有一个组织为我们这个行业提供一份详尽的产业报告。当美国、日本和韩国的游戏商人们踏上我们这片陌生的土地，充满好奇地考察这个市场时，当他们想了解中国游戏产业的市场规模时，我们却无法提供答案。”

为了准备制作第一期产业报告，我们准备了一年，当时我们在种种困难中将它完成，因为我们知道“但是，毕竟，只有走出了这第一步，才能走出第二步、第三步……”现在我们坚定地一路走来，已经是第8年了。我们的报告数据成为美国、日本、瑞典等多国的游戏公司和研究机构了解中国游戏行业的重要参考。

而最主要的是，通过制作每年一度的产业报告，我们更深切地体会到那种“见证中国游戏产业发展”的感受。见证它从十余年前不为人关注到今天作为文化创意产业的组成部分而受到国家扶持的历程。我们也相信，在未来，中国的游戏产业会发展得更快、更好，在未来十年中仍将是中国真正的朝阳产业。

产业背景

直至2008年，游戏行业在中国的社会和经济生活中都是一个充满光彩和话题的领域。十年的坎坷磨砺，中国网络游戏起起落落至今，经历了“蓝极速”“禁播令”“铜须门”等诸多风波，至今已走上一条相对健康和稳健的道路。可以做一个对比，尽管同样曾经在各类财富排行榜上名列前茅，但无论是丁磊、陈天桥、朱骏、史玉柱，还是其他大大小小排在其后的网络游戏从业者们，他们的事业和财富至今平稳安全，没有如张海、黄光裕等企业家们在登陆财富排行榜之后遭遇的种种质疑以及接踵而来的法律诉讼。每年都遭遇如此多的负面争议，但从业者群体却越来越多，而且财富积累一直很安全。这说明尽管充满争议，但网络游戏这个行业却是如今各个朝阳产业中相对最透明健康的，每年那些大大小小的争议和话题，其实并没有描述出中国游戏产业面对的核心问题。

什么是游戏？每次在各种规模的展会上我们都会遭遇到这个问题的探讨。东京TGS、洛杉矶E3、韩国Gstar、上海Chinajoy，每次得出的答案都有所不同。游戏不仅仅是一个产品，更是一项服务，这已是一个明确的结论。但它应该是一项怎样的服务，每个国家的从业者都有自己的答案。对于日本人来说，游戏是一项带给大众愉悦和新体验的服务，所以他们有如此多的主机类型，包括前所未有的Wii，来满足不同年龄不同文化的人群；对于美国人来说，游戏是领会造物主的感觉，创造新世界的服务，所以他们有《文明》《虚拟人生》《孢子》和GTA，当然也不能忘了席卷全世界的《魔兽世界》；对于韩国人来说，游戏的服务是再造等级、斗争和成长，所以打怪升级、争夺装备、群体拼杀的“泡菜”游戏至今仍是韩国网游研发的主流；对于中国人来说，游戏的服务核心，就在于迎合有钱群体和有闲群体的最原始欲望，从“类魔兽”到“类征途”游戏开发风潮的转变印证了这一点。那么，谁选择的道路更加贴近游戏本质呢？这没有一个确定的答案。如今的游戏核心内容在于人以及人之间的互动，每个国家和地区的大众和文化决定了游戏会以怎样的面貌出现。于是只有在中国，在争议声和种种限制之下，游戏行业以令人瞠目结舌的速度增长。这种看上去非常矛盾的表现，事实上是游戏行业在文化性和商业性上背道而驰发展的结果。这种相悖的发展在商业上和法律上越来越规范合理，但在道德上和文化上却越来越畸形丑陋，这使得2008年的中国游戏行业显示出前所未有的繁荣和光怪陆离。尽管2008年有奥运会、汶川地震、毒奶粉等诸多大喜大悲的存在，但仍不能掩盖游戏行业在2008年独特的风采。

不可否认的是，中国游戏行业的蛋糕在2008年又大了一圈，特别是在美国次贷危机引起的全球经济下滑的背景下，游戏行业几乎成了萎靡不振的市场中唯一的避风港。国外的EA、任天堂、暴雪依旧在创造着一个又一个的销售新纪录，而中国的游戏行业热点则从网络游戏到网页游戏，如今又将眼光投向手机游戏。更广泛的群体，更多种的平台，以及——更多的消费，使得游戏行业似乎有无穷的发展潜力。但相对于以往关于游戏在道德、行为上种种模糊不清的争议，2008年的一些事件却让我们看到这个行业走向规范的趋势。无论是玩家对九城两桩结局不同的诉讼、或是被认定为毫无操作可能性的“虚拟货币交易征税”的规定，还是在年末闹得沸沸扬扬的“网瘾列入精神病”的标准之争。都在试图从根本上，从制度上给混乱不堪的游戏市场指出一个应有的发展方向。尽管这些诉讼、规范、标准看上去自相矛盾，甚至被斥为无稽之谈，但不能抹杀网络游戏的管理者和从业者在试图理清脉络、依法治理的本意。只是，正是在这种试图规范整顿市场的良好意图映衬下，其实际内容的荒谬可笑才显得如此扎眼。我们已有了如此发达的市场，却好像实在缺少了解游戏市场本质的指导者，单一产业受到多部门干预，以至于“虚拟货币征税”“网瘾就是精神病”等完全不符合游戏者实际情况的规范和标准出台。可如果深究这些规范标准出台的背后，种种利益群体和驱动的暗流又让荒谬显得不那么荒谬。仅仅着眼于瓜分游戏带来的利益，而不重视游戏者的利益和感受，出台这样的荒唐规范和标准，实在是毫不稀奇，甚至可以说，这仅仅是个开始而已。

下面，让我们抛开表面的荒谬，看看2008年的中国游戏行业，到底交出一份怎样的答卷吧。

数据收集及分析方法

本次报告调查取样期限：2007年12月～2008年12月。

数据采集：

1.通过分类、统计、抽样采访的调查方式，对以上海、北京、广东、四川和福建为主的国内游戏企业进行地域、聚集区、企业大致规模的整理，并制定详细调研方案。

2.《大众软件》2008年度读者调查报告收回有效问卷共计28 976份。

3.上海、北京、广东三地实地调研代表型企业共56家，通过向网络游戏代理运营商直接索取每月在线人数等数据及企业资源信息，并将这些数据与游戏的服务器及在线人数进行核对。

4.根据网络游戏代理运营商提供的游戏品种、销售数量、在线人数，免费网络游戏的物品购买数据推算市场总额。

5.在上海、北京、重庆、天津、青岛、西安、郑州、深圳、成都等全国20个城市的网吧和学校抽样调查提取有效数据，对代理商提供的数据进行核对计算。

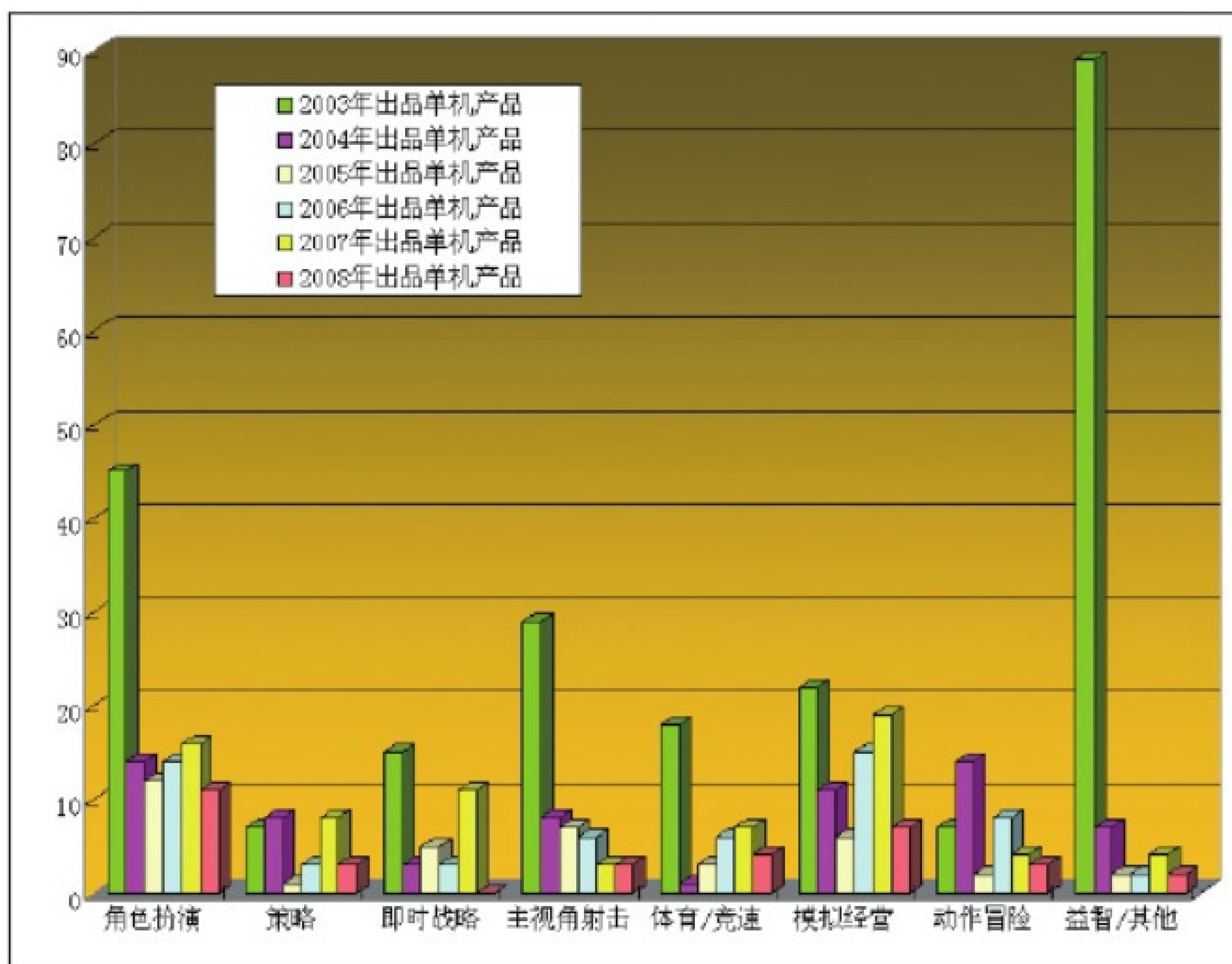
6.通过盛大、九城、网易、巨人网络、金山、网龙、完美时空、中华网、九游、搜狐等上市公司2008年1～3季度的财报数据，对上述数据进行核校。

单机游戏市场整体分析

2008年PC单机游戏种类和数量分析

当PC单机游戏在整个全球市场上进一步实现大制作化、明星化、系列化的同时，我国的PC单机游戏市场却逐渐萎缩。2008年中国大陆正式出版的PC单机游戏产品为32款，比2007年又减少40款。产品数量减少的原因，是在当前的市场环境下，仅有的数家单机游戏代理商进一步退出市场造成的。

另根据我们2007、2008年两年度的读者调查报告显示，在2007年，有19%的读者平时只玩单机游戏，而同时玩网络游戏和单机游戏的读者群占到71%的比例，只玩网络游戏的读者只占到10%的比例。而在2008年，只玩单机游戏的用户比例下降到14.7%，而只玩网络游戏的用户数上升到26.7%。由于大众软件的读者群和国内玩家的主流年龄段是相符合的，这也证明，随着网络游戏文化在国内的不断深入，更多玩家将视野转向网络游戏。



2003～2008年国内单机游戏产品比较图

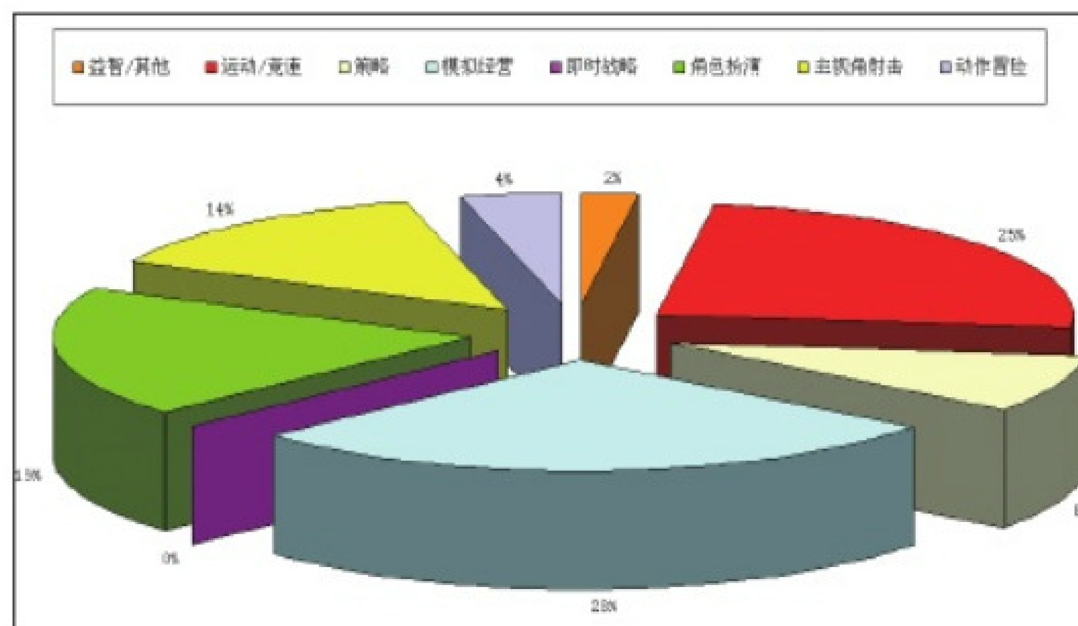
在2008年，角色扮演游戏有11款，仍是国内玩家最容易接受的PC游戏类型。而在这其中，以大宇资讯、宇峻奥汀和弘煜科技的国产武侠题材作品为主，EA的《模拟人生2》在2008年推出的《H&M无限风尚》《缤纷四季》《非常派对》《游遍天下》等一系列作品带动了模拟经营类游戏的市场反响。在动作冒险类游戏作品中，《古墓丽影7——传奇》是2008年在国内市场上推出的最重要大作级作品。而在第一人称射击游戏中，《盟军敢死队4——打击力量》《荣誉勋章——神兵天降》和《战地2142豪华版》都是大作级的作品。

在策略游戏中，紫晶数位开发的《三国大战》是比较引人注目的一款，这款作品品画风延续该公司一贯的可爱风，界面特别设计了属性转盘功能，尽力想使策略类游戏操控方式变得更有趣、轻松。独创的“SJS选评系统”也应用在外交和作战等内容中，但整体来说，这款游戏与国外的同类作品相比还有一定差距。

在我们截稿时止，《辐射3》和《侠盗猎车手4》的PC版也已在欧美国家面市。抛却其中的不良因素，如果我国的游戏开发团队能开发出带有中国地方特色的类似《侠盗猎车手》这样的作品，让游戏构建在上海、武汉、北京或成都这样的城市里，那该是多么有意思的事，不知这样的梦想哪一天能实现。

2008年PC单机游戏市场总规模分析

根据我们从单机代理发行商及渠道商得到的数据统计，2008年出品的单机游戏产品市场总额为4609.2万元（含08年之前出品的持续销售产品），这比2007年9761.8万元的市场总额下降了近53%。正如我们预料的那样，在网络游戏市场不断扩大的情况下，单机游戏的市场在不断萎缩。一些在2007年仍坚持推出PC单机游戏产品的代理企业在2008年则彻底放弃了这部分的业务。根据2008年国内主要单机游戏类型的市场额统计结果，我们制作了如上所示饼图。



2008年国内单机游戏市场份额分析

如图所见，在今年上市的单机游戏中，模拟经营类游戏占据市场总额的28%。这一类型游戏能首次成为国内单机游戏中市场总额最高的游戏类型，主要得益于《模拟人生2——缤纷四季》和《模拟人生2——H&M无限风尚》在销售方面所做出的贡献，另外，游戏产品总品种数的萎缩，也是造成这一现状的主要原因之一。运动竞速类游戏所占有的市场总额为25%，这其中最主要的产品是FIFA2008，这一足球系列作品在国内受众层面较大。而角色扮演类游戏所占市场

额为19%，这与2007年32%的比例相比有了明显的减少。此外，第一人称射击游戏所占市场份额达到了14%，这种情况在前几年的产业报告调查中也是不多见的。主要因为除了前文提到的《盟军敢死队4——打击力量》《荣誉勋章——神兵天降》和《战地2142豪华版》三款大作本身具有的实力外，也和目前整个国际游戏市场上的潮流有关。由于显示硬件技术的发展，几乎最重要的FPS和RPG大作，均以第一人称的方式作为游戏的表现形式，第一人称突出了玩家的代入感，成为一种国际潮流。这也是2008年第一人称射击游戏所占市场份额提升的一个重要原因。

由于无法解决盗版软件和网络下载造成的问题，同时由于网络游戏的主流化影响，导致单机游戏市场在2008年进一步萎缩，一些审批手续不正规的游戏类出版物在市场上销售的情况又有所抬头。在2009年以及未来，如果没有新的政策指导，正版单机游戏市场总额仍将进一步缩水，但由于PC单机游戏拥有网络游戏所不具备的丰富的游戏性和感受性，所以它在国内拥有的受众群体仍将很广泛。

2008年上市的主要PC单机游戏一览

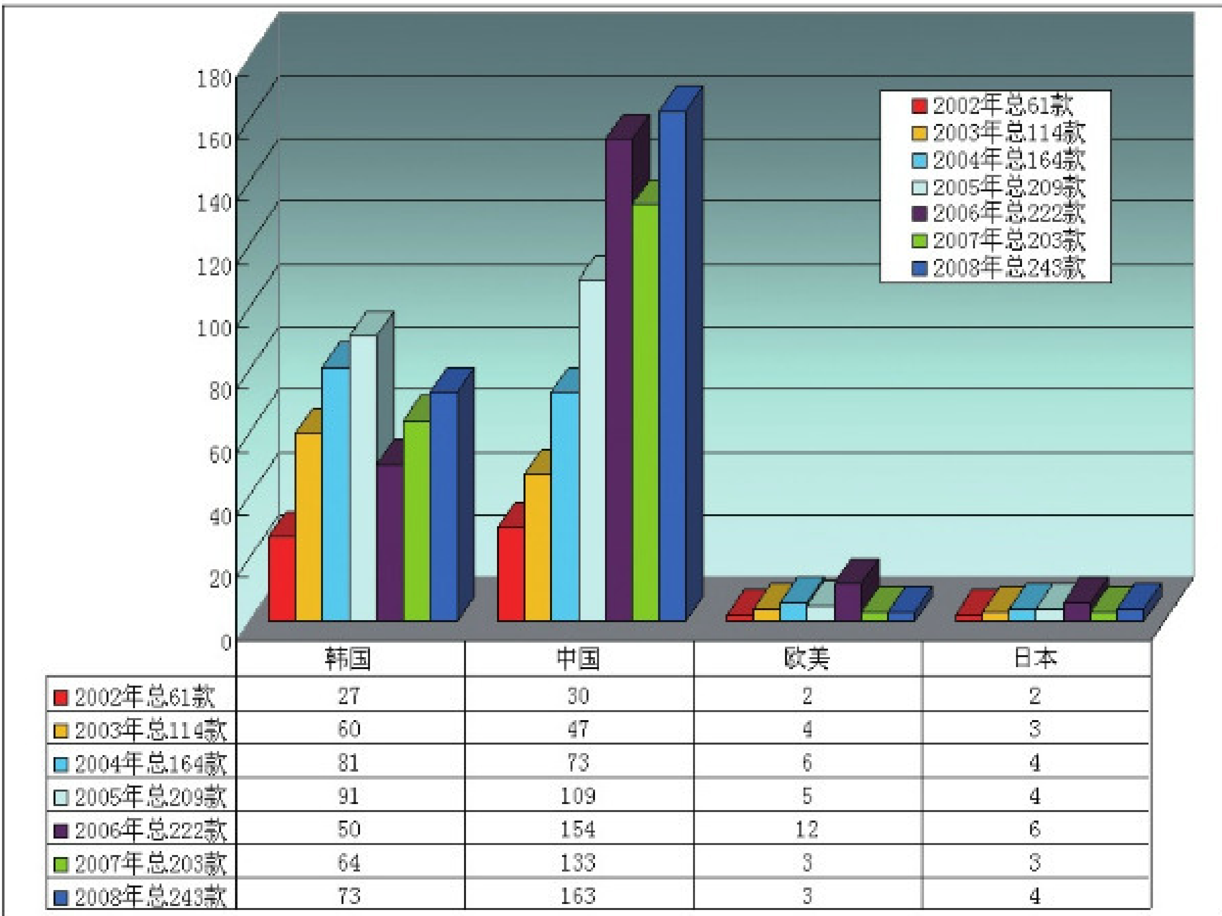
代理公司	出品公司	游戏全名	零售价（元）	游戏类型
寰宇之星代理 游戏天堂经销	紫晶数位	三国大战	49	策略
寰宇之星代理 游戏天堂经销	大宇资讯	轩辕剑肆大众版	35	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	大宇资讯	苍之涛大众版	35	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	宇峻奥汀	楚留香新传大众版	29	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	宇峻奥汀	新绝代双骄3大众版	35	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	宇峻奥汀	堕落天使大众版	19	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	宇峻奥汀	幻想三国志贰DVD版	69	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	弘煜科技	风色幻想3大众版	29	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	弘煜科技	征天风舞传大众版	29	角色扮演
寰宇之星代理 游戏天堂经销	大宇资讯	大富翁6大众版	29	益智
寰宇之星代理 游戏天堂经销	大宇资讯	大富翁7——游宝岛大众版	29	益智
娱乐通代理 游戏天堂经销	SEGA	樱花大战4	49	策略
娱乐通代理 游戏天堂经销	Eidos	古墓丽影7——传奇	49	动作冒险
娱乐通代理 游戏天堂经销	Falcom	迷城的国度	49	角色扮演
娱乐通代理 游戏天堂经销	火狗工房	爱神餐馆2	49	模拟经营
娱乐通代理 游戏天堂经销	Pyro Studios	盟军敢死队4——打击力量	49	第一人称射击
中视网元	Ubisoft	工人物语——帝国崛起	69	策略
中视网元	Ubisoft	忍者神龟	69	动作冒险
中视网元	Ubisoft	炽天使2——秘密任务	69	角色扮演
中视网元	2K Games	落银城	69	角色扮演
中视网元	EA	模拟人生2——H&M无限风尚	69	模拟经营
中视网元	EA	模拟人生2——缤纷四季	69	模拟经营
中视网元	EA	模拟人生2——生活物语	69	模拟经营
中视网元	EA	模拟人生2——游遍天下	69	模拟经营
中视网元	EA	模拟人生2——非常派对	69	模拟经营
中视网元	1C	物流大亨	69	模拟经营
中视网元	EA	NBA Live 08	69	运动/竞速
中视网元	EA	泰格伍兹高尔夫球巡回赛 07	69	运动/竞速
中视网元	EA	泰格伍兹高尔夫球巡回赛 08	69	运动/竞速
中视网元	EA	FIFA 08	69	运动/竞速
中视网元	EA	荣誉勋章——神兵天降	69	第一人称射击
中视网元	EA	战地2142豪华版	69	第一人称射击

网游市场总体分析

2008年网络游戏产品结构分析

2008年在中国大陆正式运营的网络游戏共有243款，较之2007年增加40款之多，其中永久免费游戏仍然是网络游戏运营状态的主导。在今年，有195款网络游戏保持免费状态，尚保持点时收费运营模式的网络游戏仅有22款，其中具有影响力的是九城的《魔兽世界》。永久免费的游戏模式自2007年迅速普及之后，使玩家在网络游戏中的消费有所提高，以盛大公司、巨人网络和完美时空这3家企业为例，三者的MMORPG活跃付费账户每月平均营收分别为人民币52.1元（不包括盛大公司休闲游戏的月均人消费）、296.2元和178.3元，这与普遍实行“点时、包月收费制度”时网络游戏平均人均月消费不足50元的情形形成较鲜明的对比。从严格意义来讲，“免费游戏”更准确的称呼应为“道具收费游戏”。

在2008年，国产游戏总量为163款，韩国开发游戏为73款，与2007年相比，国产游戏增加了30款，而韩国开发网络游戏仅增加了9款，从比例上来说，国产网络游戏开发的质量和数量进一步提高。网络游戏研发数量的提



	韩国	中国	欧美	日本
2002年总61款	27	30	2	2
2003年总114款	60	47	4	3
2004年总164款	81	73	6	4
2005年总209款	91	109	5	4
2006年总222款	50	154	12	6
2007年总203款	64	133	3	3
2008年总243款	73	163	3	4

2008年网络游戏类型分析图（单位：款）

2008年确定停止运营或不再更新的网络游戏

游戏名称	游戏类型	游戏开发商	游戏运营商	进入运营	停运时间
新石器时代	角色扮演	（日本）JSS/（中国台湾）华义国际	（北京）金山软件（原为华义国际）	2006.03.16	停止运营（2008.08.02，因版权官司）
创世	角色扮演	（北京）光宇华夏	（北京）光宇华夏	公测	未定（原因未知）
激战	角色扮演	（韩国）NCsoft	（上海）第九城市	公测	停止运营（2008.03.17）
如来丢丢球	休闲	（上海）游戏米果	（上海）游戏米果	公测	停止运营（因公司倒闭）
光明与黑暗Online	角色扮演	（北京）保利盈通	（北京）保利盈通	2007.12.18	停止运营（2008）
欢乐君主（原君主）	角色扮演	（韩国）Joyon	（北京）欢乐时空（原为群皓科技）	2007.10.29	停止运营（2008.02.01 因公司倒闭）
命运 II	射击	（韩国）JoyImpact	（成都）欢乐数码	2007	停止运营
彩虹冒险	角色扮演	（韩国）HanbitSoft	（成都）欢乐数码	2007.01.11	停止运营（2007.11.27 因合约期满）
密传	角色扮演	（韩国）HanbitSoft	（成都）欢乐数码	2004.12.15	停止运营（2008.04.28 因合约期满）
金庸群侠传Online 2	角色扮演	（北京）龙图智库	（成都）欢乐数码（原为金山华络）	2006.08.01（2005.10.01）	停止运营
三国传奇	角色扮演	（杭州）天畅网络	（杭州）天畅科技	公测	停止运营
无厘头快快	休闲	（上海）百海信息	（上海）百海信息	2007.08.28	停止运营
星钻物语	角色扮演	（韩国）Ntreev Soft	（上海）游戏米果	2004.12.30	停止运营（因公司倒闭）
如来神掌Online	角色扮演	（上海）游戏米果	（上海）游戏米果	2007.10.18	停止运营（因公司倒闭）
真封神之天尊地魔	角色扮演	（上海）游戏米果	（上海）游戏米果	2005.08.11	停止运营（因公司倒闭）

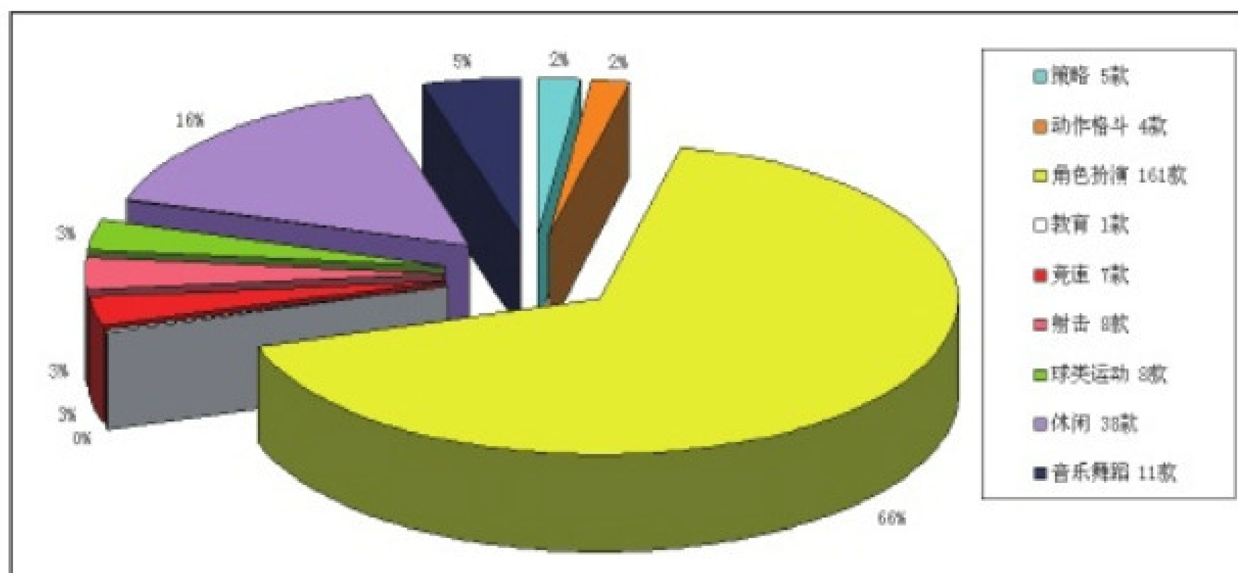
高，也带来就业比例的增加，这在我们的企业分析部分中将会提到。而从质量来说，2008年可圈可点的国产网络游戏相当多，像网龙的《投名状Online》是与当年电影大片的快速结合案例，网易《天下贰》的最新资料片和《大话西游外传》都是在原有玩家受众群上开发的受到好评的新作，而像九城《卓越之剑》和《奇迹世界》这样的“老作品”，也在起伏中保持了相对稳定的用户群体。金山旗下最受期待的品牌游戏《剑侠情缘网络版3》等也在2008年年底前进入了测试阶段。

至于日本和欧美的网络游戏，在2008年表现一般，也仅是《魔兽世界》一家独大，尚未有更明显的游戏增加。

另一现象是，新游戏的开发，更多集中在主要网络游戏运营商旗下的开发团队中，网络游戏开发的门槛逐渐增高，低投入的产品很难达到今天网游玩家的需求标准。

2008年网络游戏产品类型分析

如图所示，在2008年运营的网络游戏中，仍以角色扮演类游戏为绝对的主流，243款正式运营的网络游戏中，有161款为角色扮演类网络游戏，占到游戏总数的66%，比2007年增加19款。休闲类网络游戏共有38款，和2007年相比增加8款，但在全部网络游戏中所占总比例没有变。在众多游戏类型中，角色扮演是最适于进行交流、合作及进行经验积累的游戏。而资料片的推出，往往能使这类游戏的丰富度得到无限扩展。以《魔兽世界》为例，在九城第二财季所有正在运营的角色扮演游戏的合计最高同时在线人数约为130万人，其中仅《魔兽世界》就突破100万人。由于角色扮演游戏同时在线玩家人数的增长，甚至抵消了四川地震带来的影响。



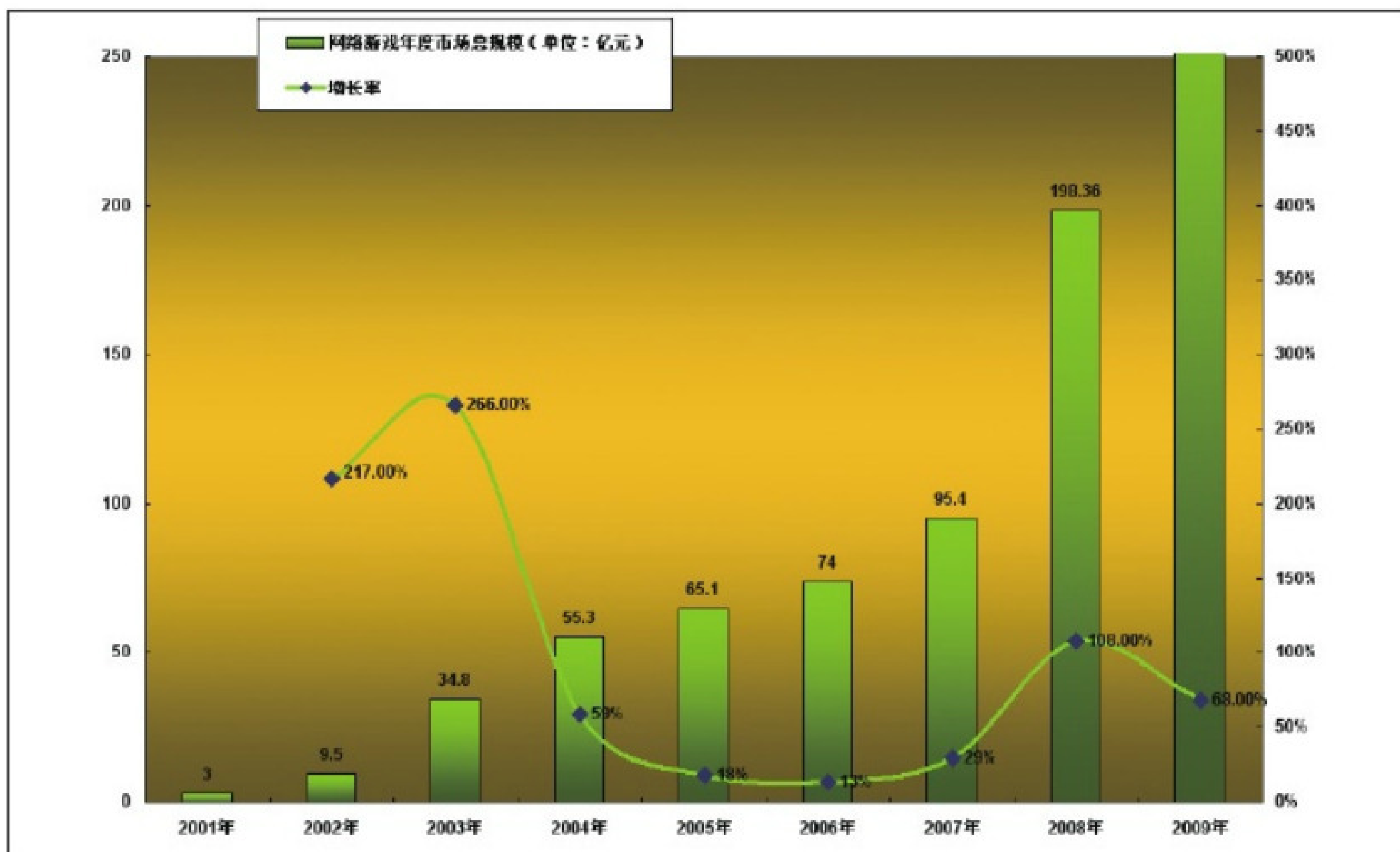
2008年国内网络游戏类型分析图

同时在角色扮演游戏类型中，武侠题材游戏仍受到玩家的认可和追捧。金山软件董事长兼CEO求伯君曾表示，他对《剑侠世界》取得的成绩非常满意。作为金山游戏的经典作品，这意味着“剑侠”系列的传奇和影响正在延续。2008年9月，“剑侠”系列游戏（包括《剑侠情缘1》《剑侠情缘2》和《剑侠世界》）海内外每日平均最高同时在线用户人数逾75万人。“剑侠”系列游戏的连续成功本身证明了武侠类游戏在亚洲地区所受到的欢迎。

在不断优化游戏内容的同时，各大游戏运营商也专注于壮大网游社区的规模，以增强玩家间的互动、提升玩家对游戏的忠诚度。巨人网络2008年3月28日正式公测的自主研发游戏《巨人》，在公测后24小时内最高同时在线玩家人数就已超过23.7万人，这个数字超越了该公司在2006年4月推出《征途》公测时表现。

此外，音乐舞蹈类游戏进一步受到20岁以下玩家，特别是女性玩家的关注，2008年的音乐舞蹈游戏为11款，比去年增加5款。

2008年网络游戏市场总规模分析



2008年国内网络游戏年度市场总额（单位：亿元）

针对免费游戏主流化之后，用户在网络游戏中消费的数据难于统计的特点，我们注意从2008年年初就开始定期、定向的数据信息收集，着重针对不同地区的网络游戏用户群体进行调查、统计，结合从企业方面获得的信息，对永久免费游戏的平均月收入进行核对计算。收费网络游戏则仍通过总平均在线人数和每款游戏的平均点时消费值进行计算。

之后我们对已经上市的盛大、网易、九城、腾讯、巨人网络、搜狐、完美时空、网龙、金山、中华网等游戏运营企业（或其游戏运营部门）的财报进行了汇总，计算出上市企业的全年市场总额。将这一数据与之前从运营商方面进行的汇总计算数据以及对全国20个城市的网络游戏用户所进行的抽样调查数据进行比对，证明我们之前计算的这几家企业市场总额所占全国网络游戏市场总额的比例是基本正确的。

经过计算，我们得出2008年全国收费及永久免费网络游戏的总平均在线人数为403.5万人，超过2007年的人数

（2007年为304.4万人）。2008年全国活跃付费账户数为978.1万人，比2007年多出193万人，这表明网络游戏玩家的消费习惯也已在这一年中有所转变。虽然玩家在免费游戏中所花费的时间有所减少，但更多的玩家乐意通过付费来提升游戏中的乐趣。2008年全国所有网络游戏用户平均每月消费为137元，比2007年增加了58元。2008年有7家上市公司的网络游戏业务收入超过10亿元，分别是盛大、网易、腾讯、九城、巨人网络、搜狐、完美时空。其中盛大仍为游戏龙头企业，2008年业务收入超过30亿元以上，较去年增长了33%。经过我们的计算，2008年中国网络游戏年度市场总额为198.36亿元人民币，较2007年的网络游戏市场总额95.4亿元市场增长率为107%，这说明2008年网络游戏市场的发展比我们2007年所预估的发展速度还要快。

我们预计在2009年，做相对保守的估计，中国网络游戏行业市场总额的增长率也有可能将在68%左右，市场总规模将达333亿元人民币。

2007年底～2008年国内公测、上市的主要网络游戏一览表

游戏名称	游戏类型	制作公司	运营公司	公测时间
纸客帝国	射击	（上海）麦格特尔	（上海）趣味第一	2007.12.13
风火之旅	角色扮演	（北京）林果日盛	（上海）久游网	2007.12.19
迪士尼魔幻飞板	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大网络	2007.12.21
功夫小子	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大网络	2007.12.22
投名状Online	角色扮演	（福州）天晴数码	（福州）网龙（中国）	2007.12.23
倚天剑与屠龙刀	角色扮演	（北京）蓝港在线	（北京）蓝港在线	2007.12.26
泡泡岛	休闲	（上海）盛大网络	（上海）盛大网络	2007.12.30
唯舞独尊	音乐舞蹈	（中国台湾）鈊象电子	（北京）宏象网络	2008.01.23
QQ飞车	竞速	（深圳）腾讯游戏	（深圳）腾讯游戏	2008.01.23
封印传说	角色扮演	（韩国）nFlavor	（北京）雷穹网络	2008.01.25
赤壁	角色扮演	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2008.01.25
大富翁Online	休闲	（中国台湾）大宇资讯	（上海）久游网	2008.01.25
合金战纪	休闲	（韩国）Cykan Entertainment	（北京）道道通	2008.02.01
冲锋	角色扮演	（韩国）Softnyx	（北京）戏杰环球	2008.02.01
超级乒乓	体育	（上海）Actoz	（上海）盛大网络	2008.03.28
热舞派对	音乐舞蹈	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2008.03.31
疯狂派对	音乐舞蹈	（上海）宇皇软件	（上海）腾仁信息	2008.04.01
新破天一剑	角色扮演	（韩国）Magics	（北京）伙聚网络（原为中广网）	2008.04.11
真三国无双Online	角色扮演	（日本）KOEI	（上海）天希网络	2008.04.11
反恐行动	射击	（大连）金山鲸彩	（北京）金山软件	2008.04.22
天关战纪	动作	（上海）唯艺信息	（上海）世纪天成	2008.04.24
R2	角色扮演	（韩国）NHN Games	（北京）联众	2008.04.30
宝宝总动员	休闲	（韩国）Alea Interactive	（上海）光通通信	2008.05.01
魔幻盛典	角色扮演	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2008.05.21
QQ炫舞	音乐舞蹈	（北京）永航科技	（深圳）腾讯游戏	2008.05.22
蜀山Online	角色扮演	（厦门）御风行	（北京）千橡互动	2008.05.23
国威	角色扮演	（广州）广东数通	（广州）广东数通	2008.05.27
封神榜 II	角色扮演	（北京）金山烈火	（北京）金山软件	2008.05.30
拍拍部落	体育	（韩国）NPIC Soft	（上海）天游软件	2008.06.02
魔法火枪团	角色扮演	（广州）网易	（广州）网易	2008.06.03
天羽传奇	角色扮演	（杭州）渡口科技	（杭州）渡口科技	2008.06.06
三国策 V	策略	（北京）皓宇互动	（北京）皓宇互动	2008.06.08
地下城与勇士	格斗	（韩国）Neople	（深圳）腾讯游戏	2008.06.19
宠物森林	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	2008.06.25
宠物森林	角色扮演	（上海）久游网	（上海）久游网	2008.06.25
哼哼哈嘿	休闲	（韩国）Ndoors	（上海）世纪天成	2008.06.25
武林群侠传Online	角色扮演	（中国台湾）中华网龙	（北京）中广网	2008.07.11
苍天	角色扮演	（韩国）Wemede	（上海）盛大网络	2008.07.14
炎黄传说	角色扮演	（广州）广东数通	（广州）广东数通	2008.07.22
生肖传说	角色扮演	（上海）金酷软件	（上海）鸿利数码	2008.07.25
穿越火线	射击	（韩国）NEOWIZ	（深圳）腾讯游戏	2008.07.25
幻想学园	角色扮演	（上海）宏龙	（深圳）千峰云起	2008.08.25
龙神传说	角色扮演	（上海）盛趣技术	（上海）盛大网络	2008.09.05
大话西游外传	角色扮演	（广州）网易	（广州）网易	2008.09.25
数码宝贝	休闲	（韩国）Digitalic	（上海）光通通信	2008.09.25
宝贝坦克	休闲	（上海）摩力游	（上海）摩力游	2008.09.25
勇气Online	角色扮演	（上海）麦格特尔	（上海）趣味第一	2008.09.25

传奇外传	角色扮演	（韩国）ACTOZSOFT和WEMADE	（上海）盛大网络	2008.09.25
魔神争霸	角色扮演	（杭州）渡口科技	（杭州）渡口科技	2008.10.10
寻仙	角色扮演	（北京）像素软件	（深圳）腾讯游戏	2008.10.15
剑侠世界	角色扮演	（珠海）西山居	（北京）金山软件	2008.10.16
口袋西游	休闲	（北京）完美时空	（北京）完美时空	2008.10.16
巨人	角色扮演	（上海）巨人网络	（上海）巨人网络	2008.10.27
起源	角色扮演	（合肥）启盛数码	（合肥）文达电子	2008.11.08
魔力宝贝 II	角色扮演	（日本）Square Enix	（上海）久游网	2008.11.10
疯狂飚车	竞速	（上海）久游网	（上海）久游网	2008.11.11
路尼亚战记	角色扮演	（韩国）Allm	（上海）光通通信	2008.11.29
吞食天地Online	角色扮演	（中国台湾）中华网龙	（北京）游龙在线	2008.10.17
乱武天下	休闲	（北京）中娱在线	（上海）盛大网络	2008.08.15
超级武林大富翁	休闲	（苏州）蜗牛电子	（苏州）游戏蜗牛	2008.11.18

企业及从业群体分析

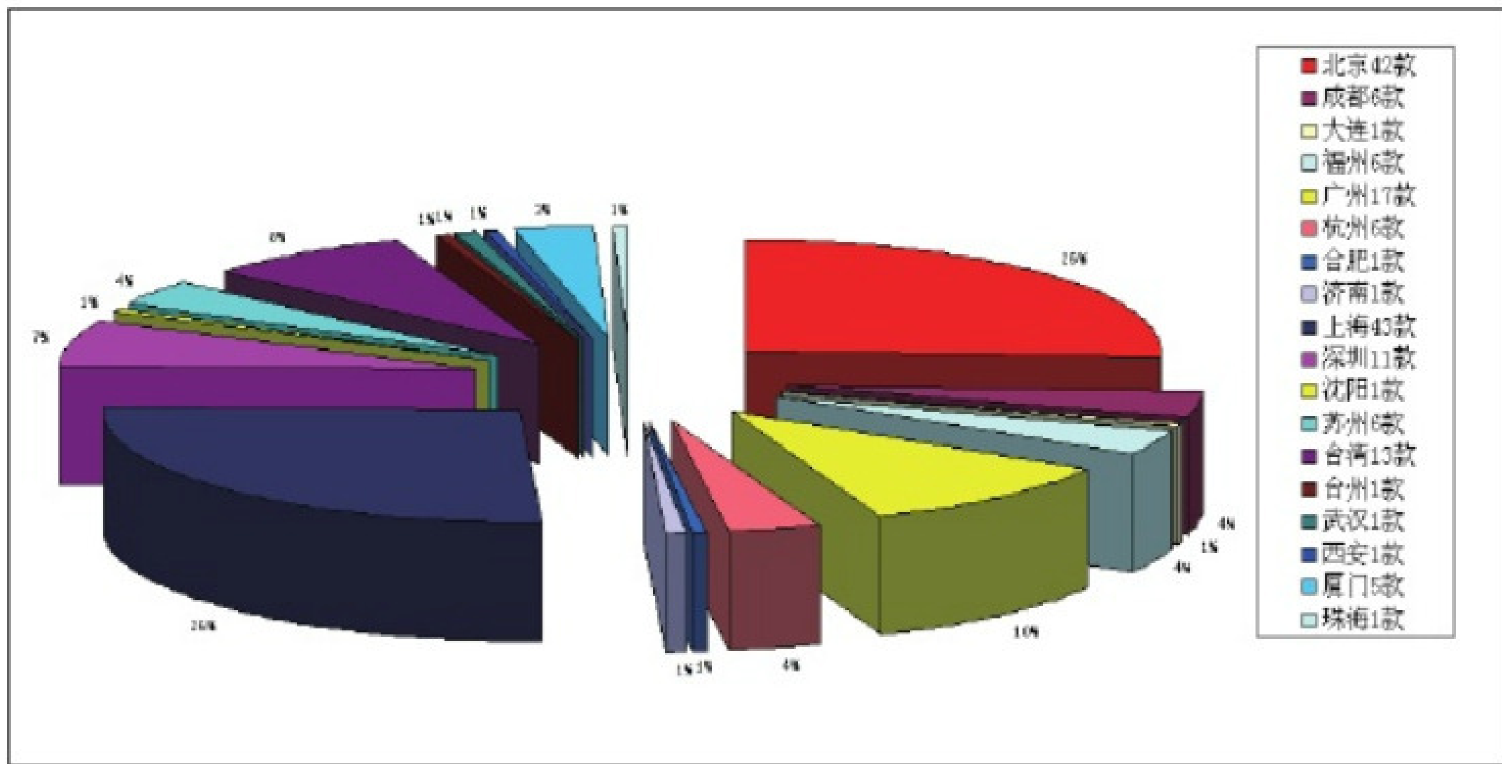
根据我们的调查统计结果显示，截止到2008年底，中国单机游戏代理商4家，中国网络游戏开发企业（含团队）84家，网络游戏运营商91家（只包含目前仍有游戏在正常运营的企业）。相比2007年，这个数字是稳中有增。新出现的游戏开发团队大多集中在大型网络游戏公司的旗下，游戏研发继续向着大型化、资本化的规模发展。

根据我们历年和近期对游戏开发商、代理运营商及渠道商进行的调查采访，到目前为止中国大陆游戏行业的直接从业人数为90 000～100 000人左右，相比之2007年我们所统计的85 000人，又有所增加。在这些从业者中，增加的人员主要以游戏直接开发人员为主，游戏运营企业中的管理人员、市场推广人员、技术开发和维护人员、游戏测试及客户服务人员等从业数量没有增加，而在游戏开发方面，尤以程序员和中层项目管理者最为稀缺。

集游戏运营和开发于一身的大型企业往往拥有多个游戏研发团队或研发中心，总人数多达1000人以上。以单个网络游戏项目的研发人员看，人数也通常在200人左右，这是与过去的50人开发团队所不同。

在游戏者的从业年龄调查中，仍然存在着从业者年龄层偏低的现象。基层开发人员年龄超过90%都在25岁以下；中层主管人员的年龄相对偏大一些，平均年龄在28-30岁之间；总裁级人物的平均年龄则在35-40岁之间。这这种年龄特征一方面说明游戏行业显而易见是一个朝阳产业，另一方面，由于游戏行业针对的用户群体是以年轻人为主的，所以相当多的从业者在年龄增长后，很有可能转向其他行业。而这种情况可能需要5年-10年的时间才会逐渐显现出来。

在经过我们调研的企业中，女性员工所占平均比例低于30%，女性从业者人口比例的增长在未来一段时间内还将继续保持下去。但需要指出的是，女性进入游戏研发核心或者高层地位的机会，并没有明显的增多。主要的人数增长还是体现在行政、客服和公关等相关职位上，技术含量较高的岗位增长则主要集中在美工职业上。



2008年国产游戏开发商分析表（单位：款）

从上表中可看出，在总163款国产网络游戏中，上海和北京两地研发的网络游戏进一步增加，其中北京有42款，上海43款，两者所占比例均为26%。这比之2007年的数据（其中北京40款，上海29款）进一步增加。其余的游戏也多由广州、深圳、杭州等东部省份城市的企业开发。游戏开发领域在国内发展的不均衡，也是地区性产业发展侧重不同的一种体现，同时也反映了高科技人才的流动性。上海和北京消费均较高，人员成本也较高，但仍是目前最佳的网络游戏开发基地，这其中的原因值得思考。

网络游戏业的人才需求态势没有发生明显变化。中国游戏行业依旧存在着可见的人才缺口，即使已有足够多的人渴望进入游戏行业，但合格的人才依旧紧缺，更不用说处于需求核心的策划职业。人才紧缺背景下，带来的是行业中人才的迅速流动。游戏企业遵循的产品开发思路也发生了明显的变化，从过去比较狂热固执地要做“精品”“大作”的情绪中走出来，转而向“娱乐化”“消费品”的方向转变。这个转变对整体行业的发展各有利弊，但在从业人员需求方面，直接体现的效果是人员素质的两极分化。

不明朗的周边

在我们历年的产业报告中所统计的行业总产值，均为游戏行业正规企业的或者适合计入直接计入收入的产业价值。但在我们今年报道的近200亿的产值外，游戏行业的生态链中还存在着一些未可见的“不明朗的周边”。

游戏代工

游戏开发人员，除了选择进入一家游戏开发企业或者一家游戏运营公司外，还有第三条路，那就是成为专门为外国游戏企业游戏项目进行代工。目前，代工企业正在全国各地悄然生出。而老牌的游戏开发企业，例如昱泉等公司也由开发公司转型为彻底的代工企业。其为日本NAMCO公司代工开发的游戏Magic Knight，在欧洲上市时，被欧洲玩家称为“最值得期待的游戏”。另外，国外的游戏代工企业也早在中国建立分公司。像国内玩家所熟知的FC原版游戏《霸王的大陆》，实际上是日本一家叫“东星”的游戏代工企业替NAMCO开发的（这就是为什么FC版开头画面里，公司标记是NAMCOT，后面那个T字就是东星TOSE的头一个字母）。这家公司是全球最大的游戏外包制作公司，其早在1993年和2001年就先后在上海和杭州设立了全资分公司。在上一届的产业报告中我们也曾提到，以上海为中心的“代工”游戏企业的收入，如果计算进产业报告，经过我们预估，代工企业的收入也很可能超过10亿元人民币。

虚拟交易与代练

根据我们的调查与估计，在中国，有超过50万的青少年通过在网络游戏中出售虚拟物品赚钱和代练赚钱，这已经形成了一种地下产业。这其中有90%的受雇代练者在中国。如果将这些人平均每月的收入定为300元~500元，那么这个地下产业的全年产值也已超过2亿元人民币——但是显然并不止如此。作为在世界范围内的新兴事物，法律无法对代练与虚拟交易等行为进行有效的控制。而且这个产业也已经具备了产业化的雏形，而非仅是作坊式的。在庞大的提供方的另一面，是巨大的需求。许多玩家通过用现实的货币购买虚拟物品，来使自己更快速、更快乐地享受游戏的乐趣。通过“金钱”来换取“时间”，这其中的原罪，恐怕也与游戏最初的开发结构也有关。为了提高游戏对玩家的黏着度，扩大游戏的使用时间，游戏开发商有意无意在游戏中延长游戏的升级时间以及鼓励“快速致富”的行为。虚拟交易与代练这一灰色地带，还将伴随网络游戏的发展，存在很长时间。

网页游戏

国内的网页游戏（Webgame），绝大多数基于两个体系开发，就是Travian体系和oGame体系。为什么目前国内成功的游戏都是三国类游戏？这是因为他们采用的是Travian体系，Travian是一个经过时间考验的游戏，虽然在国内的运营状况并不太好，但它的底层数据是经过时间考验的，Travian有三个种族，这三个种族的数值在几年的时间内已经发展得很平衡。所以三国类游戏可直接套用这三个种族的数据进行开发，而不需要做任何后期的数值平衡。策略类游戏的数值平衡是一个很重要的工作，它对游戏性的影响最大，如果自己开发一套数据系统，就需要一个小组专门做这个工作，开发成本就会大幅度上升，封测期数值的调整也会比较大。2009年，Webgame的开发将进入一个飞速发展的阶段，这是因为2007、2008年的网页游戏产品还仅仅停留在产品层面上，几乎没有一款网页游戏能形成类似《魔兽世界》这样的品牌。2009年，会有大量低成本小制作的网页游戏涌现，这些在游戏性上几乎没有区别的产品，所有的竞争都会在营销层面展开。和2008年一样，网页游戏的成败，很大程度上还是取决于运营商运营和营销的水平，而不是产品的品质。相信会有更多敏锐的开发商看到这一点，在2009年开发出更高品质的网页游戏产品，不单单是从市场层面竞争，而是从创意和游戏性上突围。随着更多网页游戏开发商对于品牌塑造的重视，3D类网页游戏产品将会在2009年出现，并对目前小成本网页游戏开发商和运营商产生极大冲击。

在2008年，成功的网页游戏还是以SLG，养成为主。所谓成功，在开发角度上来说，首先要考虑的不是游戏是否好玩，而是游戏的完成度是不是高，盈利点是不是突出。完成度高，指的就是玩家在游戏中的感觉要舒服，要有顺畅的游戏体验，没有Bug或极端破坏平衡性的问题。对于网页游戏面对的这批轻度玩家群体，这样就足够了，所以开发商们对于抄袭成功作品才如此津津乐道。RPG游戏短期内不适合在Webgame中表现，是因为RPG游戏的定位不好把握。RPG需要玩家长时间在线，这首先就违背了Webgame无人值守的特点。也就是说，如果你开发一款RPG类型的Webgame，就是在和客户端网游竞争。面对客户端网游，Webgame有什么优势？无论在画面、音效、游戏性还是游戏的流畅程度上，Webgame都无法和客户端网游抗衡，所以，RPG类网页游戏不是现在，或者说短期内网页游戏的主要发展方向。

网页游戏的市场

网页游戏的市场是很大的，做网页游戏市场应该是一个从粗筛到细分的过程。首先要有足够多的用户基础，掌

握足够多、足够好的渠道。网页游戏和客户端网游不同，网页游戏的开发周期通常只有几个月，生命周期只有一到两年，这么短的时间，就决定了进入网页游戏不可能一开始就做品牌，应该从效果抓起。所以首先要推出一款完成度足够高的产品，要做到这个完成度，最简单的方法就是照搬一套成熟的Webgame体系。其次，要抓住足够多的用户，这主要通过公司的营销能力实现。很多做客户端网游的公司转做网页游戏都失败了，这是因为卖网页游戏不是卖游戏，而是在做互联网产品。从点击广告到注册游戏，再到游戏内消费，这个过程和电子商务没有区别，只不过电子商务是一次性付费，而网页游戏是把注册和消费分开了。所以，采用客户端网游那种市场操作方法，是没办法做好网页游戏的。



比如，传统网游喜欢在平面媒体、游戏垂直类网站、网吧等地方投放广告，这是因为他们的曝光量足够大，能够做到足够强的品牌效应。这些广告投放是不计较注册成本的，传统网游需要下载一个几百兆甚至几个G的客户端，游戏要存在几年甚至永远，所以，他们不惜用很高的注册成本来获得一个注册用户，而这个用户的粘度也足够高，因为这个用户是用很长时间下载游戏客户端的，他付出了时间，也就不会轻易退出。但网页游戏不同，网页游戏的用户粘度很差，网页游戏的付费往往只集中在用户进入游戏的头两个月，所以，做网页游戏市场第一步就是要抓到足够多、足够廉价的用户。目前很多月收入超过200万的网页游戏走的都是这个思路，他们就是靠比较廉价的联盟或包一些小网站的弹窗做廉价的推广，他们的注册成本很低，当然，这些用户的质量也就比较差。

当你的用户足够多的时候，他们的量已能足够跑起你一组组服务器的时候，你才可能把用户细分。从市场上来说，你就可以去挖掘一些大的渠道，挖掘一些付费能力强或跟你的游戏匹配程度高的用户。从这些大的渠道获得注册用户可能需要花费的代价比较大，但他们的质量也相应比较高。不过，挖到这些用户的前提，是你的游戏和这些媒体的用户匹配，这就需要大量前期的测试工作。

从2008年整体的市场情况观察，网吧是最不适合网页游戏推广的媒体——这和传统大型网游的推广更有本质的区别。原因有两点：第一，网吧用户是低端用户，他们有些人甚至没有电脑，大部分是学生，底层从业者，他们本身的消费能力就很差，去网吧已经进行了一次消费，现在网页游戏要让他们进行二次消费，他们能承受么？第二，去网吧的用户绝大多数都是选择客户端游戏的，现在的网吧和以前不同了，所有的网吧都已被细分，覆盖上各种不同的网吧终端，比如顺网、净网先锋、网吧院线，这些终端都整合了强大的功能，比如市场上所有热门游戏的客户端、杀毒和扫描功能、集合各种浏览器和聊天软件、高带宽的视频功能——网吧用户是付费来享受这些功能的，而不是来浏览网页的。

网页游戏的运营

网页游戏在运营上有很多与传统网游相似的地方。比如，通过新手活动让玩家有效快速地上手，通过优质服务让玩家对游戏的品质认可，但也有与传统网游不同的地方。

首先，网页游戏的收费点设置必须合理和有效。网页游戏的生命周期短，也就决定了它的收费点要足够早，让玩家进入游戏后能很快充值，同时这些收费点又要足够密集和合理，让玩家在游戏的全过程都能有足够的理由消费。所以，网页游戏盈利模式的设定是运营的重点之一。目前欧美有的网页游戏已开始通过游戏内置广告来从广告主手中获利，而不是向玩家收费了。但这是建立在该产品已做到极强的用户体验及积累了大量稳定用户的情况下才能实现的，目前国内的网页游戏产品提到游戏内置广告还为时过早，2009年网页游戏的盈利模式还将以道具收费为主。

网页游戏运营要解决的另一个主要的问题，就是优化游戏内的生态，延长玩家寿命，以及深挖游戏的付费点，让游戏具有持续的盈利能力。一般来说一个网页游戏玩家在游戏内的生存周期大概是2个月，而充值高峰则集中在第一周。所有免费游戏都有一个共同的特点，就是没有付费的玩家在游戏里是一定不会感觉到“爽”的，大批不付费的玩家构成游戏中玩家生态的底层，成为服务器食物链的最低端；在他们上面是那些有固定消费习惯、消费稳定的玩家，他们可以比较容易地在游戏中生存，他们构成了食物链的中段；而有巨大消费的少量玩家，也就是通常所说的“大户”高高在上，他们构成了食物链的终端。由于网页游戏的生命周期远远短于大型网游，所以对网页游戏来说，这个金字塔的稳定性就更差，每时每秒都有大量的玩家流失，又有大量的玩家加入进来。如何维护服务器这个小社会的平衡，并且让玩家流失的速度减慢，将是网页游戏运营商要考虑的话题。

联合运营是2008年网页游戏厂商最常用的盈利模式。联合运营具有低风险、低投入的特点，对网页游戏运营商来说，只需要提供服务器和客服支持，剩下的就是按比例分成了。操作联合运营也不需要什么专业人士，具有一定商务能力的人就能胜任。对他们的合作伙伴来说，只需要提供推广的资源，很多与网页游戏联合运营的媒体，有大量闲置的广告资源，联合运营刚好可把这些资源调动起来，可以说是双赢的局面。但联合运营也有一个重大的弊病，就是联运伙伴不会考虑网页游戏运营商的品牌，他们要做的就是获得足够用户，并且让他们充值。在这过程中会采取种种手段，比如在宣传中使用一些和网页游戏运营商品牌向背离的广告，甚至是低俗、庸俗、媚俗的宣传手段，或是抄袭其他产品的推广方式，这将会伤害网页游戏运营商的品牌。网页游戏厂商应加强对于联运伙伴的控制，让他们不止是盈利的工具，更能成为品牌推广的强大手段。随着网页游戏市场竞争的白热化，2008年网页游戏运营商的成熟，2009年网页游戏市场的竞争将从单个产品的竞争转化为对网页游戏平台的竞争，转化为品牌的竞争，大量粗制滥造的网页游戏产品将被淘汰——我们期待着这一天的来到。

游戏职业竞技状况分析

电子竞技在2008年开始走入秋天。尽管场面上依旧火热、网络上依旧声势汹汹，但整个产业却以非常明显的势头开始下滑。根据本刊统计，2008年关注电子竞技的人口相对以往有所上升，在浩方、边锋、联众等平台上的注册人数和活跃人数分别达到4100万和2300万。但如果考虑到一年以来中国互联网人口的增加，以及关注人口的平均年龄下降，可看到无论是从规模还是从消费力来说，电子竞技的影响正在下降。如果说过于模糊的线上平台也许不能真实反映中国电子竞技所面临的困境，那么原本是整个产业核心的线下比赛的变化，也能验证前面的结论。2008年有多项大型电子竞技赛事无声无息地消失，包括WEG、CIG、GOC、IEST等原本极具人气的赛事，其中原本被认为对电子竞技第一赛事WCG形成挑战的IEST的停办尤为让人叹息。而WCG、WGT、ESWC等几项老牌大型赛事也是在勉力维持，除了WCG在参赛报名人数达到10 000以上的规模，其他赛事的真实参赛报名人数均不足10 000，甚至有连1000都无法达到的。不过可以庆幸的是，尽管这些赛会制的大赛规模和人气出现下滑，但如PGL、CET等联赛制的比赛尚能维持一定水准。某种程度上说，这也是因为仅有这几项比赛将版权出售给能播放游戏内容的有线电视台，而能维持现有水平。而另一个原本号称全职业赛事，“电子竞技中的NBA”的美国CGS联赛，却在打人、拖欠奖金的丑闻下退出中国舞台，这使得2008年的中国电竞赛事更蒙上一层忧郁的色彩。



另一方面，在奖金数额、比赛项目、奖金兑现速度等指标上，现有赛事都呈现出不太乐观的趋势。现存多项比赛的奖金并无变化，甚至还由于参赛项目的调整增加而出现了下降，如果再考虑人民币升值的因素，选手通过比赛获得的收益实际出现了不小的下滑。比赛项目的变化也让人忧心，中国电子竞技的几个传统项目，除了“魔兽”和CS还能维持原有人气之外，“星际”和FIFA项目的参赛人数和关注人数均出现明显下降。特别是FIFA项目，除WCG和CET还有这个项目设置之外，其他比赛均已不再设置此项目。2008WCG该项目的全部参赛报名人数不超过40人，根据选手的自述，他们其中最好的选手一年能打的正规比赛也不超过100场，而国外选手一年则能打300场以上的正式比赛，这使得FIFA项目在中国处于一种奄奄一息的状态。另一棵电竞常青树“星际”项目虽然已有十年历史，目前还能依靠优秀的游戏品质和多年的积淀拥有一定人气，但2008年初暴雪宣布即将推出“星际2”，使得这个项目的未来逐渐黯淡。无论是从商业角度还是从技术角度，“星际2”的推出都将让“星际”这个项目早晚会退出电竞舞台，这是毫无疑问的事情。于是在“星际2”尚未推出之前，“星际”项目逐渐步入一种尴尬的境地。它是一个优秀而备受欢迎的比赛项目，但由于新一代游戏的推出使得这个项目的选手再出色也将不得不选择转型或退出，于是2008年的“星际”选手也整体陷于一片忧心忡忡之中。至于“奖金兑现速度”这个重要指标，现存各个赛事中奖金数额最高的WCG大赛，也只是在11月末世界总决赛结束回国之后，才兑现了中国总决赛的奖金。至于其他赛事，拖欠奖金更是家常便饭，ESWC比赛2006年的奖金，至今尚有选手未能拿到一分钱。

还有一个体现电竞行业景气程度的重要因素，就是电子竞技选手和俱乐部的状况。在中国电竞领域曾经叱咤一时的wNv俱乐部，2008年末却出现选手退役转会、工作人员辞职的崩溃局面，甚至还因为拖欠员工工资而闹上法庭。wNv俱乐部的建设在中国本土俱乐部中相对比较健全，在队伍管理、选手培养、赛事分配等方面均有独到之处，却在一夕之间骤然崩溃，这只能说是多年的积患爆发的结果。虽然尚有WE、MouZ、MYM等国际俱乐部在中国的赛事舞台上充场面，但电竞爱好者还是不得不为中国本土俱乐部的未来忧心。至于作为整个产业的最基本构成单位，电竞选手的境遇总体来说一直没有好过，这两年更是雪上加霜。除了赛事和奖金的减少使得职业化选手生存异常艰难之外，电竞赛事向网络游戏和游戏机平台的拓展，使得一向习惯于PC平台、单机游戏的中国选手无所适从。另一方面早年统治中国电子竞技舞台的一批选手，如Sky李晓峰、PJ沙俊春、Phonix66庄传海等人由于年龄的增长，也正逐渐淡出，新一代的选手正在逐步接班，这让2008年的中国电竞赛事显得有些青黄不接。不过可以聊以自慰的是，还没有到后继无人的地步。

总体来说，中国电子竞技在2008年正步入一个艰难的时期。赢利模式的缺乏、游戏项目的更替和扩展、网络游戏的进一步冲击，都在让原本红火的电子竞技显得有些混乱和消沉。也许未来两年内，由于资金和传播渠道的限制，中国电子竞技都将持续处于一个困难的局面。

央视网《大众软件》联合调查

孵化"娱乐圈08年度调查报告"



自11月中旬开始，一份关于2008中国娱乐圈的调查报告（ent.cctv.com）正在紧锣密鼓筹备中，央视网汇聚我国当今电影（《环球银幕》）、电视（《电视剧》）、音乐（《九天音乐》）、游戏（《大众软件》）、明星（《星周刊》）各行业最有影响力的专业媒体，力图打造一份2008年度最权威的娱乐圈调查报告。

2008年12月8日至15日，《2008中国娱乐圈年度调查报告——游戏系列调查》拉开了序幕。当记者打开本次负责调查数据来源的央视网和猫扑网，音乐系列调查数据不断更新，而年度电影、电视两大系列的结果已有分晓。

为娱乐圈建立一种标准

"中国娱乐圈年度调查报告"的主办方央视网，在其官网中放大本次活动主旨——找出那些值得关注的人和事。在此次合作的各大媒体的网站我们同样会看到那些值得关注的宣言：戳穿那些闪烁着光芒的流言，建立一种标准，力图通过不断努力，告诉大家什么是真的、什么是好的、什么是非关注不可的，哪张唱片不妨买来一听，哪部电影应当到影院看看，哪个明星值得关注和支持，又是哪款好游戏力克群雄脱颖而出。

该报告在制作程序上分为两个部分——调查部分和内容部分。调查分5个系列，电影、电视、音乐、游戏和明星依次循序展开。互动部分以投票为主，用最人性化、最差异化、最娱乐化的理念，缔造了一次娱乐圈与互联网相结合的体验盛宴。

报告内容部分的制作则由7家媒体共同完成。这些来自各个行业具有较大影响力媒体全力打造的调查报告将在年底择时共同发布。记者从活动主办方了解到，调查活动进展良好，截止到发稿已有800余万人次参与调查，而该数字仍以每天30万左右的速度递增。

用真实数据揭开娱乐圈面纱

已经截止投票的电影和电视系列，相关项目的调查数据已经确定。根据主办方提供的数据，有936 619人次参与了电影系列投票，657 090人次参与了电视剧系列投票。备受人们关注的"最佳男女主角"将会通过相应的票数诞生，而这些数据就是来自一张张普通人群的投票。

在投票的网站讨论区，网友持续跟帖支持自己中意的电影男女主角、电视剧本等。同时随着"雷词"的出现，有1494人次参与了电影系列中设置的"2008电影最雷人台词"投票，3886人次参与了电视剧系列中设置的"2008年度最雷人片段"投票，观众评选出电影、电视剧中"故意"追逐喜剧效果而设计的台词也成为大家在现实生活中经常用来"雷人"的语言。

笔者不禁联想到调查报告中网络盛典候选媒体腾讯，每年一次的腾讯星光大典由于战线铺得太开太散，奖项数量过多，所涉领域纷繁复杂，形成一种麻辣烫式框架模式：谁最热最火最有爆点就评谁，甚至让各奖项仿佛是因人而设的，而不是因奖选人。这实际上是一种没有创造力的表现。全面铺开、欠缺创新的思路让腾讯星光大典分散了精力，虽然投入了巨大的人力物力财力，但收效甚微。试问，麻辣烫几分钟就做好，吃也用不了十来分钟，起初似乎热闹过瘾，但连吃3年过后，谁又能不腻呢？如若执意单单以活跃一时的明星眼花缭乱地撑场子，不能把每样东西都做得有滋有味，那么在主办方自娱自乐过后，也只能沦为一文不值的空快餐盒被所有人丢进垃圾桶里去了。

其实，是不是权威、有没有公信力，不是仅仅场面风光热闹就可以做到。主办方的被认可程度、在本领域的专业性、认真严谨的工作态度、前期的深度筹备、选项设置的耳目一新、广大受众的积极响应、他们的参与深度等，当所有的一切都能和谐统一起来的时候，这份报告才可说成是真正的"报告"。

制作一份里程碑式的调查报告

该报告的发布对娱乐圈的影响将是里程碑式的，其产生的周边效益也会远远超越娱乐本身。《2008中国娱乐圈年度调查报告》，采取平面媒体和网络媒体相结合的立体化运营模式。这份报告不仅将整合媒体力量，同时也将拉近媒体与广大受众之间的距离，从而构建一个符合社会审美的娱乐新风尚。

从该次负责调查和制作报告的媒体来看，央视网选择上有一个标准，那就是这家媒体应该是历经长时间专业文化积淀、在某个特定领域最具有权威影响力的业界精英。引导和见证了中外影视文化交融的全过程的《环球银幕》，在电视剧杂志行业发行量据首位的《电视剧》，目前国内最大的正版音乐网站《九天音乐》，拥有一支强大的娱乐采编队伍的《星周刊》，包括在电脑科普类刊物具有权威地位的《大众软件》，以及聚集着大量18～32岁新一代娱乐互动门户的核心人群的猫扑网、负责活动推广的中国经济网娱乐频道，都让我们对这份调查报告翘首企盼。

将娱乐的指挥棒交给老百姓

“为保证《2008中国娱乐圈年度调查报告》的客观性与公正性，我们希望您能通过投票方式把心目中最佳的答案告诉我们，让一个人的快乐变成大家的快乐才是最大的快乐。”负责此次调查投票的央视网向广大的网友发出号召。

与此同时，此次活动的合作媒体在显眼位置，向读者介绍本次调查活动。CCTV2、CCTV3、北京电视台《首都经济报道》栏目、中国经济网娱乐频道等均对此次活动高度关注。央视网、九天音乐、猫扑网、VS竞技游戏平台也开设专区，向网民提供更多的活动信息。猫扑网在聚集大量年轻受众的“大杂烩”以醒目标题吸引着大量的网友投票，在被称为“中国网络第一城堡”的央视网娱乐城堡中，记者看到网友在讨论区不断发帖支持他们喜欢和青睐的电影或者歌手等。随着活动的进一步开展，以及各大媒体的大力宣传，更多的人群参与其中。

那些有实力、该获奖的明星，将不会埋没在纷繁的“颁奖典礼”当中；那些值得大家欣赏的电影、电视剧和音乐、游戏，将不会被自称“权威媒体”的鼓噪下无人问津。这就是主办方以及合作媒体最希望看到的局面——找到那些值得关注的人和事，将娱乐的指挥棒交给为娱乐买单的老百姓们。

用权威数据揭开真实娱乐圈

已经截止投票的电影和电视系列，相关项目的调查数据已经确定。根据主办方提供的数据，目前来说，已有800余万人次参与到调查当中，而这个数字仍以每天30万左右的速度递增。



在投票的网站讨论区，网友持续跟帖支持自己中意的电影男女主角、电视剧本等。同时随着“雷词”的出现，在电影系列中设置了“2008电影最雷人台词”一项，在电视剧系列中设置了“2008年度最雷人片段”，让观众评选出电影、电视剧中“故意”追逐喜剧效果而设计的台词。结果《赤壁》中的经典对白“（周瑜）这么冷，你还要扇扇子？（诸葛亮）它可以让我冷静！”高调当选年度最雷台词，相信此“赤壁”也必将成为口口相传的“天雷经典”。

轻轻打开游戏的那扇窗

谈到游戏系列，央视网《2008中国娱乐圈年度调查报告》的策划人温汉卿显得颇有底气：“单就合作媒体而言，《大众软件》作为大众了解电脑应用和娱乐知识的首选读物，一直致力于以快速的信息反馈、高品质的文章及其公正的评析为读者提供最优质服务，它的业内翘楚地位在圈内和受众中间显然具有无可比拟的公信度和号召力，选择这样一个实力雄厚的朋友同做游戏系列，等同于已经提前为做好这份报告服了一粒定心丸。”

恍恍回望，不知不觉中，国内的网络游戏产业已经走过了第8年。从2000年7月第一款网络游戏《万王之王》在中国内地燃起星星之火，到2001年7月盛大网络正式引进韩国网络游戏《传奇》形成燎原之势，中国的网络游戏产业得到迅猛发展。而被誉为史上最成功的《魔兽世界》的引入，更是让网游产业达到了一个前所未有的高度。现在的网游产业已经形成一条完整的产业链，步入良性发展的轨道。网络游戏无论是用户数量、游戏数量还是市场规模都有了显著增长。

8年即将过去，2008即将过去，对所有玩家而言，2008，无疑又是游戏大丰收的一年。在这精彩的一年中，网络游戏大作不断，网游行业在多元化的前提下稳步繁荣。除了那些我们已经耳熟能详的游戏，还有哪款网游带给我们更新的乐趣、更刺激的体验？记者了解到，即将揭开的《2008中国娱乐圈年度调查报告-游戏系列》由央视网联合在业内专注于为广大的电脑爱好者提供全面服务，融学习、娱乐于一体，作为大众了解电脑应用和娱乐知识的第一选择读物的《大众软件》，将一起倾力打造出国内最权威的年度各项最佳：“年度最佳网游”“年度最佳休闲游戏”“年度最佳网页游戏”“年度最佳单机游戏”“年度最受欢迎国产游戏”、“年度十大War3对决”“年度十大CS对决”“年度最佳竞技游戏平台”“年度最佳休闲游戏平台”“年度电子竞技人气王”“年度最佳竞技团队”“魔兽世界十大精彩PK片段”“09年你最期待的游戏”……如果你是一个游戏玩家，那么你一定十分关注这一年游戏行业的最新动向；如果你是一个享受娱乐的人，那么你肯定愿意跟大家一起见证游戏行业的发展和进步。恐怕众多玩家早已经翘首以盼，正等候陪《大众软件》、央视网和游戏系列的推广平台——国内最专业的电子竞技平台——VS竞技游戏平台一起，共同推出一份满意的答案……

将历时3个月的“08中国娱乐圈年度调查报告”，就如同一颗蛋，正在孵化之中。这颗蛋，将为我们带来什么样的娱乐圈信息，是否如我们预 期的值得期待，到报告的公布之日，一切将真相大白。

总论

以上您所看到的，就是《大众软件》第8届中国电脑游戏产业报告的主要内容。由于篇幅所限，我们选择出报告里最精华的内容，编排后以飨读者。14页的内容肯定不能彻底概括中国电脑游戏产业在2008年的发展，但我们相信，通过它，您可以对中国现在的电脑游戏行业有个完整的了解了。

2008年对于中国来讲，是一个特殊的年份，中国经历了诸多的挑战和机遇。而这一年，对于中国的游戏产业来说，也是重要的一年。

经过2005年到2007年初的相对混乱的市场竞争，中国的游戏产业自身也在不断地进行自我调整、自我摸索和自我淘汰。另一方面，游戏产业也得到了上级主管部门的积极支持。虽然来自社会上的置疑仍然存在，但这是任何一种新生事物都免不了的经历。当优胜劣汰完成、用户消费习惯成熟后，中国的游戏产业反而在2008年迎来了健康、飞速的发展。

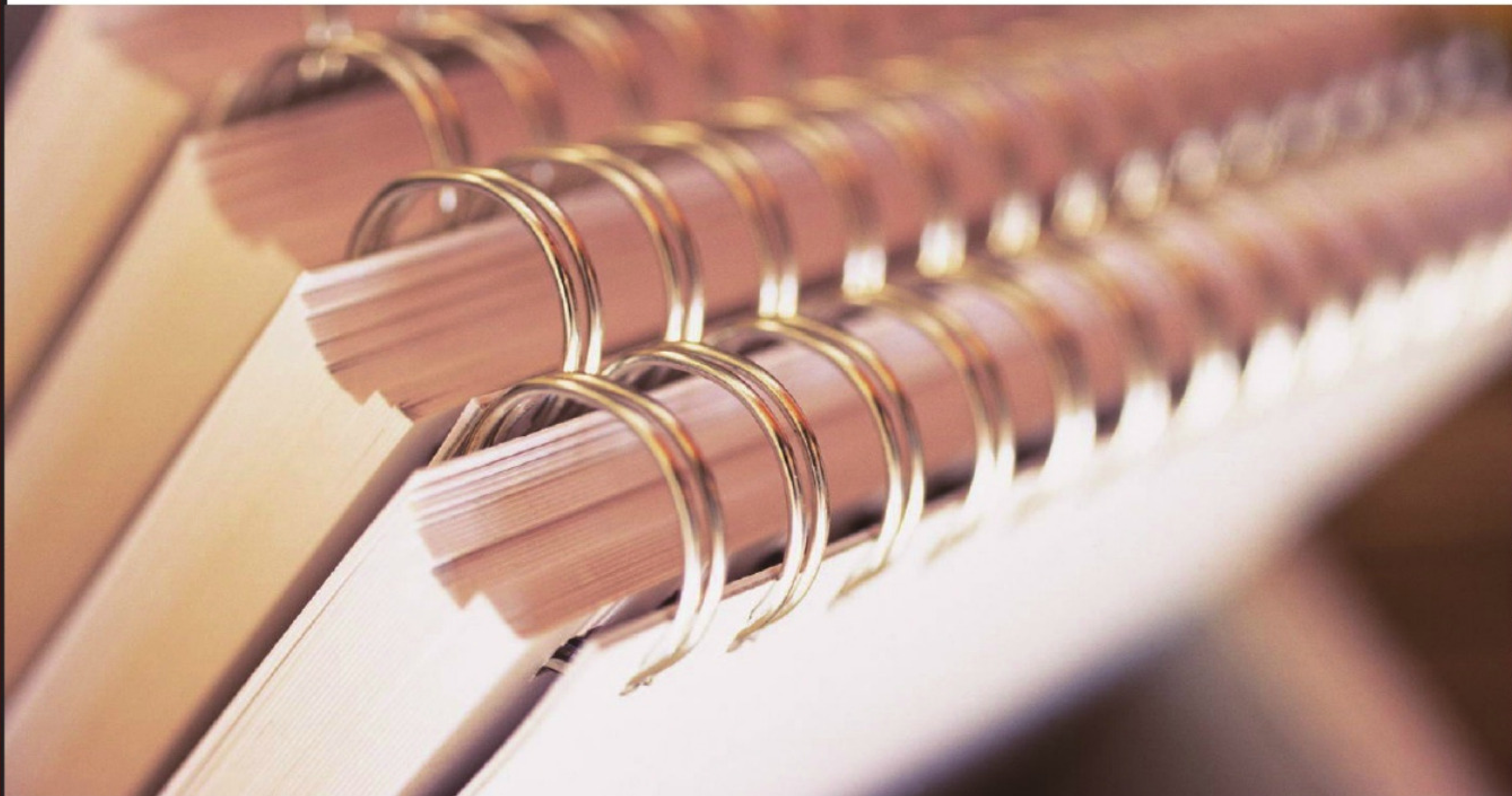
根据我们的计算，2008年中国电脑游戏产业的市场总额为人民币198.82亿元。这其中单机游戏市场总额为4609.2万元，网络游戏市场总额为198.36亿元。

根据2007~2008年的市场增长率，我们预计在接下来的2009年中国游戏产业的市场总额会超过250亿。

造成网络游戏产业2008加速的原因有多方面。一方面由于免费网络游戏运营模式带动更多的人群参与并成为了网络游戏消费者；另一方面，上市公司越来越重视网络游戏的开发与运营，网络游戏收入已经成为上市公司财务报表收入的重要来源（以搜狐为例，在其第三季度财务报表统计，08年前三个季度的游戏收入比07年同期增长330%，可见今年增长率变化之大）。中国网络游戏业自2005年以来首次增速超过50%甚至达到了100%的增长，也证明了去年我们产业报告中的分析是正确的：即网络游戏业的发展正在趋于平稳向上的阶段。另外，中国网络游戏运营商进一步呈现出两极分化的特征，2008年经营网络游戏业务的上市公司的该项业务收入合计占2008年全年网络游戏收入的75%~80%，其他的一些小型网游公司大约分割最后的20%~25%左右市场。

单机游戏市场在2008年进一步萎缩。造成这种现象的情况是多方面的，但是正是因为如此，我们的电脑游戏发展走上了另一条和其他国家所不同的道路。网络游戏在中国的发展已经远远超越了世界上其他国家的发展。这虽不能说是一个喜讯，但也是游戏行业的一种“中国特色”吧。

去年的此时，大家都在谈论2008对于中国将是绝对不平凡的一年。只是任何人也无法想到2008对于中国是如此的不平凡。但2008年的中国网络游戏产业却显得和平淡，至少在表面上如此。没有了轰轰烈烈的上市运动，也没有在年末的金融寒风中随风散落；在悲哀的时刻和全国人民一起共渡悲哀，在火红的奥运中却仿佛宁静到几乎被忘却。但就是在这样朦胧的面纱下，我们却惊奇地发现，2008，其实是中国网游的而立之年。虽然没有了青春期的热度，却平添了一份中年的平稳。2008年的中国游戏产业在无声无息中几乎完成了产值的翻番，中国的游戏产业终于长 大了，虽然前面的路还很长，但我们已经可以确定，游戏作为一个产业在中国开始生根发芽，茁壮成长了，我们不用再为它是不是会夭折而担心了，我们更期盼着它能开花结果。



▶在线事件

CD-Key挡住了谁？

点题：百年一遇的金融危机让全球经济陷入困境，国内的游戏市场虽然目前仍然有充足的“现金流”，但也面临着未来的巨大挑战。国内目前运营的网络游戏中有九成以上都采用免费模式运营，但近年来免费游戏的日子却并不好过，许多游戏公司为了追求短期利益无视玩家感受，售卖大量破坏游戏平衡性的道具，游戏性的下降让免费游戏越来越难以受到玩家的青睐，于是许多公司都开始寻找解决免费游戏瓶颈的办法。

■北京 小明斯基

日前国内某游戏公司突然宣布，其网络游戏采用游戏免费道具收费的运营方式，同时还将引入国外流行的CD-Key认证制度，这也是目前国内唯一采用免费模式的同时又引入CD-Key验证的网络游戏，所以这种改良版的免费模式一经推出就成为许多玩家关注的焦点。

为什么需要CD-Key?

CD-Key验证对于国内的游戏玩家来说并不陌生，占据全球MMORPG市场约一半份额的《魔兽世界》在国内也正是采用了该模式，所以CD-Key本身并不新奇，真正新奇的地方在于接近零门槛的免费游戏如今开始收取门票。当初免费模式之所以能取代时间付费模式而横扫整个国内游戏市场，很大程度上是因为免费模式极大降低了游戏的进入门槛，让玩家可以自由选择自己所喜爱的游戏，而现在免费游戏却“弃长扬短”提高进入门槛，这无疑让不少玩家觉得困惑。



《魔兽世界》开启收取CD-Key之先河

按照官方的说法，CD-Key的推出并不是在提高游戏的进入门槛，而是在对外挂、打钱工作室进行限制，从而达到净化游戏环境的目的，但这样解释显然不能让人满意。我们还是以《魔兽世界》为例，这款游戏在国内早已建立了完善的CD-Key认证模式，但外挂与打钱工作室却并没有因为CD-Key的引入而被彻底清除。也许通过CD-Key验证确实能杜绝一部分上述的行为，但是面对进驻游戏后的高收益来说，又有几个外挂作者与打钱工作室会吝啬这一点点的“门票”钱呢？何况给玩家制造良好游戏氛围这样的行为本来就应该是运营商的职责所在，而不该是作为运营商提供给玩家的“增值服务”。



免费网游《劲舞团》

如今市面上的免费游戏即便是在游戏平衡性上做得再离谱，玩家也可以根据自身情况随时选择进入还是退出，但对于需要CD-Key验证的玩家则失去了这样的选择权利。这样的游戏采用免费模式之后是否也会跟其他网游一样大肆破坏游戏平衡都还是未知数，而如今运营商却把这样的风险直接丢给玩家，在游戏性无法保证的情况下就要提前为自己的选择埋单，这样的做法无疑是在变相“强制”玩家付费，而这也是玩家对于CD-Key模式产生质疑的最主要原因。



免费网游《跑跑卡丁车》

玩家的期望在何处

国内的网络游戏市场竞争日趋激烈，而且玩家的游戏需求也正逐年上升，游戏品质已经不再是玩家选择游戏的唯一因素，如今的玩家已经越来越看重游戏运营商的服务质量。如果运营商能够履行他们的承诺，通过引入CD-Key真正给玩家营造一个稳定、公正、舒畅的游戏环境，那么CD-Key验证也不失为一种配合游戏正常运营的手段。但是如果运营商将CD-Key引入只是作为一种短期内增加收益的行为，那么这种“杀鸡取卵”的做法最终只会更加缩短自己被市场淘汰的时间。


是否会有越来越多的游戏模仿《魔兽世界》的收费模式？

免费游戏要想摆脱目前在国内的尴尬处境，网游运营商更多只能采取“自救”的方法，目前市场中的网络游戏虽然数量繁多，但质量却参差不齐。大部分玩家所面对的游戏环境十分恶劣，而这也是让玩家觉得最难以忍受的地方，玩家迫切希望官方能够采取一些措施来改善目前这样的游戏环境。所以当CD-Key模式推出的时候并不是遭到所有玩家的抵制，许多玩家都对CD-Key引入后的游戏环境抱着极大希望，与其说他们是在支持CD-Key模式，倒不如说是在支持游戏公司整治游戏环境更加准确。

其实CD-Key验证机制是否需要引入或者引入后是否起作用都不重要，归根到底还是得靠运营商有足够的决心与行动来进行游戏环境净化。所以只要游戏运营商能够给玩家提供优质的服务，笔者相信玩家们也会心甘情愿地掏出这门票钱。

编后：网络游戏引入CD-Key机制是2008年岁末年初不大不小的一个新闻。在《大众软件》2008年24期上已经有玩家发表了对此问题的看法，这篇读者投稿则是从另一方面进行的解读。欢迎各位读者来信，对此问题继续发表你的感想。P

▶在线事件

《魔力宝贝II》第一公会

点题：每一个公会从创建到进驻游戏，再到最后的成长，都是一个艰辛的过程。可是玩家们一般都只会看到一个公会闪耀的外表，没有多少人知道这背后的故事。《魔力宝贝II》不久前举办了天下第一公会战，“传说中的勇者”公会自第一周到最后等级统计都有惊无险地站在榜首。之前谁都没有想到在诸多实力雄厚的知名公会的竞争中，“传说中的勇者”——一个刚刚创建4个月的公会能获得第一名，下面就让我们走近勇者看看他们的故事。

■河北 香果蜜糖

我们都是传说中的勇者

“传说中的勇者”曾经是《魔力宝贝》的一个称号，也是最初《魔力宝贝》的一个版本，但是据说是当时的代理公司翻译错误，后期更新以后就被改为“开启者”。虽然这个叫法存在的时间非常短暂，但是这个称号给无数老魔力玩家留下了深刻的印象，甚至有一些玩家因为自己知道这个称号而自豪。

“传说中的勇者”公会的名字就是这个由来，公会初期的成员全部都是《魔力宝贝》的老玩家，大家或是在游戏或是在论坛中认识，大家在“魔力1”中都来自不同的服务器，可是多年的接触使他们之间产生了深厚的友谊。听说《魔力宝贝II》国服要开放了，大家都集中到了小狐狸（现公会会长）的群里，随着朋友的增多，小狐狸就有了创建一个公会的想法，群里的朋友们也都非常赞同，于是大家就开始给公会起名字。记忆深处的封印被打开，大家所想的名字全部都是和《魔力宝贝》有联系，不过大家最难忘记最怀念的仍然是最初的美好，“传说中的勇者”公会就在这个时候成立了。“大家曾经都是传说中的勇者，那么在以后我们仍然是传说中的勇者，或许别人会笑我们幼稚，但是没有《魔力宝贝》哪儿来的《魔力宝贝II》，没有《魔力宝贝》我们这群朋友又怎么会认识？”这是会长小狐狸的感慨。



主队25号全部满级留念



大家一起努力吧

起初，公会只有100多人，全部都是《魔力宝贝》的老玩家，其中包括一些小有名气的资料制作者“黑血天蝎”“菲尼克斯”“小姿”“糟卤宝宝”等，也有许多原SEC官方论坛的版主版友，像“梦驼铃”“苍狼咆哮”“水涩圆舞曲”“KISS无名”等，小狐狸本身也在SEC、QQ等《魔力宝贝》论坛担任版主。《魔力宝贝II》未测试之前就可以在新浪、天书等网站上看到黑血天蝎、小姿人在日服体验时制作的地图、撰写的攻略。《魔力宝贝II》的封测的第二天，腾讯、新浪等游戏专区都可以看到“传说中的勇者”公会公布的第一手资料。此外，“传说中的勇者”还不间断地上传游戏视频，小狐狸、黑血天蝎、小姿等人改词翻唱魔力歌曲，进化未完成等人自己弹唱流行歌曲，再经公会人加工成魔力MV。在之后久游举办的网络红人视频比赛中，“传说中的勇者”担任了V9YOU代表队，在单项上小狐狸与进化未完成合作的魔力MV获得5000多票的最高支持。



勇者公会测试合影

经过“传说中的勇者”公会的努力，在开放测试之前其人数突破了1000，同时也成为了久游官方内容合作公会。

勇者续写曾经的梦想

公会人数越来越多，公会的压力也就越大。因为初期只考虑到喜欢“魔力”就可以加入，所以“传说中的勇者”公会没有拒绝过任何玩家。不过公测不删档，公会就要决定其发展线路，这个问题困扰了公会管理层很长时间。虽然下面的会员都表示“我们都是一家人，狐狸去哪里我们就跟到哪里！”可是电信和网通毕竟兼容性不好，考虑再三，公会决定入驻华北里雍服务器。因为公会中电信与网通用户在数量上差距并不大，经过体验大家觉得电信线路玩网通服务器卡的几率很低，网通线路如果玩电信区的话就会非常卡，既然大家都不愿意分开，只能迁就一下。小狐狸虽然是北方人但是办的也是电信网，对此小狐狸也安慰了电信区的会员，如果卡到不能玩，小狐狸会带着电信线的玩家再回电信服务器，让大家放心公会不会抛弃任何人。

不过根据公会中《魔力宝贝》的老玩家所言，选择华北里雍有很大一部分原因是服务器的名字，之前有提到由于翻译错误玩家在《魔力宝贝》获得的“传说中的勇者”称号，其实这个称号是里雍（“魔力1”剧情中的男2号）的而玩家只是一个“开启者”，既然公会叫“传说中的勇者”，那必然要选择去里雍服务器。


开拓进行中


勇者大桥

刚刚进入游戏中最主要的就是先建立公会，但是建立一个公会要有5万魔币，刚刚开服5万魔币对大家来说简直就是一个天文数字，于是公会的人在第二天开始自发捐款，多则三五千少则二三百，公会会员们全体动员很快凑够了5万块魔币，把公会建立起来。对此小狐狸特意在魔友网发了帖子，把所有捐款的人和捐款数目都写上。从开服到11月底“传说中的勇者”先后开了3个分会，所有资金都是大家一起凑钱而来。因为公会总共有6个QQ群，虽然没有全部都进入游戏，有些因为个人原因而去了别的服务器，但是大家都没有离开QQ群，公会Q群每个月清理一次没有说话的成员，不过到现在每个群都还有170～190的人。可是游戏中一个一级公会只能容纳50人，所以无奈之下只能继续开分会把没有加公会的成员加进来，另一方面加紧时间升级公会。

“传说中的勇者”公会发展分为两部分，由小狐狸带领着一部分比较喜欢升级的会员们去升级，有工作组黑血天蝎等人的指引，在升级地点方面大家都没有任何疑问，另一部分则是由死人、TEN、苍狼、龙龙等人负责的后备生产部。不过游戏开放以后部分老玩家还是无法接受《魔力宝贝Ⅱ》，引用进化未完成的话说：“我们就像失去了母亲的孩子，然后被母亲的孪生妹妹收养，但是我们发现无法把她当做母亲，虽然长得一样，但是生活习惯等细节方面完全变了一个人，我们无法把对于母亲的感情投放在她身上。”但是也有部分玩家表示，因为是《魔力宝贝Ⅱ》所以大家都会玩下去。而之前没有接触过《魔力宝贝》的玩家则绝大部分都津津有味地玩了起来，有一些并不是因为游戏有多么吸引人，而是因为身边的朋友们。

我们不做最强的，但我们是最团结的

《魔力宝贝Ⅱ》与其他游戏有一个很大的区别，游戏中的桥梁和一些升级、任务地点，需要玩家们进行开拓创造才可以到达。这一点需要公会的成员相互照顾，如果说战斗系职业达到一定级别，没有生产职业去开拓新的升级地点，那么战斗职业将无法继续升级。但是在这一点上“传说中的勇者”公会创造了《魔力宝贝Ⅱ》世界里第一座以公会命名的桥。凌晨1点，以公会中的5名生产号为主力，一些其他成员为他们送开拓使用的物品，经过长达四五个小时的开拓（总共开拓了1000次），终于开拓成功。而且开拓成功玩家所在的公会所有成员都可以免费过桥，其他玩家需要花200魔币。开拓成功以后，负责生产开拓的公会成员们又立刻将目标转移到湿地，因为这座桥通往的地方最多能支撑到玩家升到28、29级，30级以后想要快速升级就需要开拓其他地方。

战斗系方面，在公会生产部的全力配合下，“传说中的勇者”公会创造了《魔力宝贝Ⅱ》第一支全满的公会队伍，同时包揽了华北里雍服务器到达满级30级的前5名，华北里雍服务器第一传教、第一魔法师被“传说中的勇者”获得。可以说这5名队员是非常辛苦的，平均每两天才休息6小时左右，每天在游戏中除了回法兰城补给以外，其他时间全部都在练级地点升级。《魔力宝贝Ⅱ》初期的经济非常不稳定，主队成员为了升级将压箱底的魔币都掏了出来。制作系的朋友们也纷纷倾囊而助，不过生产职业也需要练技能，所以公会中能跟上主队装备需求脚步的人并不多，但是只要主队有需要制作系的朋友或成本价或是赠送，全力支持着主队为公会捧来闪亮的荣耀。


第一次换上R3装备

除主队外的其他会员得知久游网举办公会比赛，比赛方式是计算一个公会50人等级总合以后也都摩拳擦掌，有些为建立公会出钱但是不喜欢升级的玩家则是主动退出主公会，把位置让给那些冲级快的会员。不过一旦冲级就无法把公会每天升级所需要的荣誉刷满，为此不在主会的会员把刷荣誉的材料都积攒了起来，或是给在主会的朋友叫他们帮忙交上去，或是等待比赛完了以后回到主会再交。公会的事情要大家一起努力一起关心，如果每一个人都只在有需要的时候才想到公会，那么


公会主队的欢呼

公会代表报名参战
每家公会限1名代表报名

公会荣誉榜

名次	公会名称	所在大区	成员等级总和
1	传说中的勇者	华北(网通)-里雍	1410
2	云层漫步	华东(电信)-李贝留斯	1407
3	FJ强者联盟	华北(网通)-里雍	1308
4	第三夏网游公会	华东(电信)-李贝留斯	1247
5	BeGin	东北(网通)-沉默之龙	1229
6	铃兰草原	阿鲁巴斯	1208
7	心酷网络俱乐部	西南西北(电信)-露比	1168
8	第七封印	帕鲁凯斯(华北)	1150
9	神域	巴洛斯(华东)	1116
10	褐翼de天使	巴洛斯(华东)	1105

公会比赛结果

当你需要帮助的时候也不会有太多人关心你。人与人在一起需要交流，朋友和朋友在一起则需要交心。

一个公会是否强大真正的奥义就在于团结，不论这个公会有多少人，也不论这个公会是否有充足的资金，最重要的是你身边是否有志同道合的朋友。在你有困难的时候，并不是每个人都可以做到支持你、帮助你，不计回报地付出，所以当你获得荣誉的时候，你也一定要记得身后默默支持你的人们。P

▶深度关注

《永恒之塔》来了

点题：网络游戏始终是一个载体，这个虚拟世界需要众多的网络游戏玩家去经营，当众多的玩家因为相同的游戏理念聚集到一起的时候，游戏公会就产生了。游戏公会代表着一群相同理念的玩家集合体，因为理念的不同和利益的驱使，公会之间在游戏中自然而然分裂出同盟与敌对的关系。当然，这需要一个适合的优秀游戏作为平台。

■安徽 牙牙

首先这个游戏要允许公会的产生，同时在游戏中设置一些利害关系，使公会之间发生战争，而这样的战争中会留下美好的、真诚的战友友情，也会留下对于敌对公会刻骨铭心的记忆。通常这样的游戏都是角色扮演类或者是战略类游戏，也会有各种各样的PvP系统，当然最基本的前提是这些游戏一定要很优秀。



《天堂Ⅱ》中的战斗



EVE近距离的肉搏战



神话公会战集结

《永恒之塔》来了

说到《永恒之塔》可能大多数的玩家还比较陌生，这是一款韩国制造的全3D的真三维游戏，全3D指的是游戏的画面很容易理解，真三维游戏指的是玩家不光可以在游戏地图自由移动，更可以展翅飞翔入天空中，甚至可以在天空飞翔的同时进行战斗、施放技能等，游戏的这个设定一定会吸引很多玩家的眼球。《永恒之塔》由NCsoft公司制作，相信大多数的玩家一定很了解这个公司，这个公司制作的游戏都有很共通的特色，首先是游戏的画面相当细致、精美，时至今日，该公司制作的《天堂Ⅱ》在笔者的心目中还是占据游戏画面精美的第一名，摇曳的白色芦苇、神秘的兽人村、低声吟唱的美轮美奂的风精灵，午夜梦回之时常常想念，加上悠扬符合场景的游戏音乐，《天堂Ⅱ》可以称为是游戏盛宴。同时该公司制作的角色扮演游戏，提倡游戏中公会的战争，通过各种PvP机制给游戏中的玩家提供了攻城掠地、战场厮杀的良好平台。

《永恒之塔》在秉承了NCsoft公司优良传统的同时，本次开发青出于蓝，游戏中的画面精美异常，无论是在场景、人设、光影等方面都突破了时下主流网络游戏的极限，从韩服测试开放的资料来看，对于时下精美大作匮乏的网游市场来说，《永恒之塔》绝对有能力力挽狂澜。游戏的PvP系统也浮出水面，游戏采用3个种族的阵营战，这给游戏公会进驻游戏提供了施展拳脚的平台，从某些角度来说，《永恒之塔》就像是《天堂Ⅲ》。

大作当前，一些老牌与新兴的公会没道理得不到消息，笔者浏览了一下各大公会的官方网站，发现他们都不约而同将公会游戏的方向锁定在《永恒之塔》上，这是一个很久没有看见过的现象了，已经有一段时间没有很好的平台让这些公会施展自己的抱负了，那种游戏中爆发宏大战争场面的时候又要到来了。想到赋闲很久的老战友将要重新聚集在战斗的号角下，的确很是令人激动，这不由得让人想起近年来，那些国内有名的公会在《天堂》系列和其他知名游戏的战绩。

名公会大事记

SPEED神话是一个老牌的战争型公会，如同公会会长烈火的名字一样，公会在所经历的游戏中性如烈火，公会一路走来入主过许多游戏大作，经历过高潮也跌落过低谷，在网络游戏这个书卷中读懂起、承、转、合，是一个任何人都无法小看的公会。这是一个为了战斗而诞生的公会，公会骨干成员稳定，公会成员凝聚力高，保证了公会做出决定后都是有组织、有计划、有步骤地安排实行。神话公会出名的另外一个方面就是神话公会是一个RMB战士公会，这也是线下论坛中口水战的话题焦点之一。无论如何神话这样的公会还是存在了很多年，公会不断发展，并且公会高调表示将倾尽全力入主《永恒之塔》。

KOK灭世狂舞公会是一个由自由玩家组成的庞大公会，公会发迹于《魔剑》游戏中；在《天堂Ⅱ》中公会表现出惊人的毅力，最后统一了卡因服务器。KOK公会领导人天书沉稳持重、谋略过人，与烈火形成一个鲜明的反差，所以他领导下的公会能人倍出，手下战团众多，各战团风格不同成为了很大的特点，不过各战团的相对独立也造成了凝聚力稍嫌不足。现阶段公会第一关注《永恒之塔》，虽然对于入主游戏还未发表明确的意愿，不过笔者一厢情愿地希望这个强大公会能够加入到这场华丽的战斗中来。

珈蓝神殿是与KOK公会携手从《魔剑》走出的一个公会，这两公会是有名的兄弟会。此公会也拥有自己独特的文化，成员人数也不在少数，但是公会的管理层经常发生较大的变动，甚至一度成为议会型的管理形式，这一点成为公会的致命伤，导致从《魔剑》的辉煌后，珈蓝神殿虽然也经历很多游戏的洗礼，却始终未能再现以前的光景，以至于所有玩家聚焦的《天堂Ⅱ》游戏正式上市后，珈蓝神殿公会竟然退出了战争最为精彩的卡因服务器，让人惋惜，在之后的所有游戏中虽然经常看见珈蓝公会的身影，却无法主导游戏进程的方向了。


EVE宏观上的对峙

IMGOD公会是一个有特点的公会，公会一直以凶狠的特点著称，IMGOD公会名直译就是"我是上帝"，秉承这个理念，游戏中此公会的外交政策非常另类，那就是独来独往、我行我素，但是公会拥有一批游戏好手，操作一流，整个公会如同一把短小精悍的匕首，所有他们看不顺眼的公会都是这把匕首的目标。可惜在EVE Online的战斗中，会长大同与副会长珊娜意见相左而分道扬镳，大伤元气。但是此公会特立独行的鲜明特点却给笔者留下了深刻的记忆。

当然笔者无法在本文中把那时花开、自由联盟、荣耀、自由铁骑、FRY疯人院、龙魂、天缘、猫盟、大唐、钢铁阵线等这些优秀的公会细数一遍。要说的是以上所有的公会都是优秀公会，排名绝对不分先后，因为这些公会参加的游戏，他们的创造性、智慧、友谊等都给笔者这个小小玩家带来了巨大的快乐。

《天堂Ⅱ》的卡因服

当这些优秀的公会汇集到一个游戏的服务器中，注定这个服务器会爆发惊天战争，卡因服务器就是一个典型的例子。当时卡因服汇集了神话、KOK、IMGOD、那时花开、自由联盟、邪恶之眼、钢铁阵线、龙魂等一系列公会，而且其中的大部分公会都是在各自称霸的游戏中走出，一定意义上卡因服是他们第一次大型的交锋。当时服务器内势力割据的情况大致如下，神话与花开结成了同盟关系，而KOK公会则是在游戏一开始就与神话保持着敌对的关系。神话与花开凭借韩、日、台、美等外服测试经验，公会成员成长速度很快，占据了游戏中期的练级重要地点克塔，一度压制住其他公会，并因为抢占练级区域爆发小规模的战争。神话在战斗中初尝胜利，但是引起了服务器中中立势力的强烈不满。《天堂》称霸与游戏初期的成功让年轻的烈火头昏脑热，当时他的策略是将自己公会做强做大而忽略了公会外交，所以服务器内形势渐渐逆转。随着神话摧枯拉朽般以全球第一速度攻陷古鲁丁城，神话与花开在游戏中证明了自己公会实力的同时也成为全服务器仇视的焦点，于是大战不可避免地发生了，奇岩城外神话与花开摆开阵势，服务器中KOK、自由联盟、邪恶之眼、IMGOD、龙魂等一系列公会将神话与花开紧紧裹住，由于当时游戏的PvP规则采用的是死亡降经验、爆装备，所以战斗的场面十分惨烈，中期的大战中，神话与花开顶住压力一度还略占上风，并以高级号裸体开红战术一度压制对手。当游戏进行到后期神话花开入主龙洞的时候，全服的势力又有了改变，KOK与自由联盟的成员凭借着坚忍的毅力在神话压制下成长起来，于是胜利的天平向他们倾斜，当神话与花开攻城掠地只差最后一个亚丁城的时候，服务器中以KOK与自由联盟等非神话势力已经牢牢控制住服务器局面，在这个生死关键之时，花开突然内部发生管理层的核心事件，导致花开公会崩盘解散，于是神话未能拿下亚丁城，同时也失去了在服务器中角逐的能力。



EVE前期势力分布图

烈火的自傲加上年轻的火爆脾气，首先引起的是IMGOD公会的不满，在游戏的整个进程中此公会一直纠缠烈火不放，例如龙洞中经典的拉怪杀人战术就是为烈火量身定做的，甚至到后来的大部分游戏中IMGOD就是盯着神话烈火不放；当然外交策略的失败也导致神话在服务器中与所有势力交恶，包括那些不想加入战斗的一部分势力，都被神话打得站到了对立面上，烈火本人也承认这是神话在《天堂Ⅱ》所犯的重大错误。

EVE Online时代

当人们渐渐淡忘公会大战魅力的时候，EVE Online进入玩家的视线，并成为各公会议事日程安排上的重要节点。游戏一开始，神话就携荣耀、猫盟、自由铁骑、追梦DS、赤色等公会在地图的北方画出呈箭头形的北方联盟势力范围，直指南方以KOK、珈蓝、AS工会、IMGOD公会所组成的巴贝尔联盟，当时还有FRY、花街、众神、魔鬼、自由联盟、格兰亚多组成的泛银河共同体联盟，北帝、红月、天缘、创世、东星、宽带山、大唐、红色基因组成的东部经济共同体联盟，在EVE Online这个优秀的平台上，群雄割据。

游戏的强大与自由也带来了游戏公会多种多样的发展，在这些联盟中有以神话公会为主的集权制，也有东部经济共同体的议会制度；不光是公会管理制度的变革，与现代战争一样，游戏中的战争涉及了战术侦察、间谍战、局部骚扰、声东击西、多兵种战术配合、后勤物资运输保障等一系列精彩的内容。相信大家都还记得EVE Online中的箱子、冲星门等另类战术，各工会的创造力、战斗力、协调力等得到了充分体现，一度达到顶峰。


KOK攻占亚丁

神话公会吸取了《天堂Ⅱ》的教训，亲和的外交让神话身边多出了众多战友，在众多公会的努力下，北方联盟首先建成全宇宙第一人造星球，围绕这颗星球也爆发了大规模的战争，结果是以北方联盟成功防御告终。再经过H-W会战、28防御战、68会战一系列的大型战斗后，神话成功打败了巴贝尔、东部联盟，获得了EVE Online的胜利。

在这之后公会战争一直不断，但是像《天堂Ⅱ》、EVE Online这样经典的大型公会战争却很久没有出现了，《永恒之塔》是一个很好的平台，据笔者了解大多数公会都表示了关注，希望还能看见EVE Online这样百花齐放的局面。



双翼爱神——仓红望月

Cupid Duo

■北京 舞拉拉

「为了爱与世界和平，让我们合体吧！」
「不行，那样会变成∞禁的……」
「为了爱与世界和平，让我们变身吧！」
「不行，那样会太火星的……」
「为了爱与世界和平，让我们召唤吧！」
「不行，那样会太雷人的……」
「为了创意，让我们互相使用吧……」

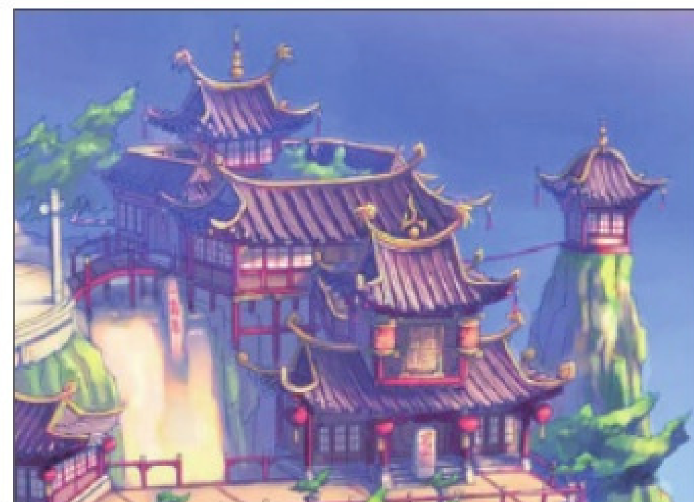
“互相使用”，尤其是游戏中的男女主人公可以互相使用，多么令人YY啊，简直就是时下网游令人想入非非的广告语。不过也不要多想了，在香港工作室“火狗工房”即将推出的游戏《双翼爱神——仓红望月》中，男女主人公由于身中诅咒皆可变身为武器让对方使用。这款游戏为火狗工房之前所制作的另一款游戏《爱神餐馆》之系列新作，以独特的东方神幻色彩为主要风格，保持并加强在前作中大受欢迎的料理育成系统，但整体风格与前作大不相同。

男主角艾殊是个牧场主的儿子，其实是个小羊倌，由于天天和绵羊打交道而领悟了神奇的绵羊之语，可以和绵羊们沟通。而女主角紫文则是“鹅山派”掌门的千金，经商和剑术本事了得。这对本来八杆子打不到一起的男女却有一个共同的爱好——厨艺，但仅仅是爱好而已，艾殊的厨艺只能说是“有点心得”，而紫文就只能客气地说“做得很好看”。

在一次丁香国举办的丁香祭中，少男少女由于这个共同的爱好偶遇了，却突然受到上古诅咒“苍龙白琥佩”的捉弄，必须时刻抱持……错字，保持在一起的状态。一旦分开或者遇上危机，其中一方就会变成武器，艾殊的身体会变成大剑，而紫文则会变成弓箭，虽然变成武器后，男方用弓箭女方用大剑显得很诡异……总之二人暂时无法分开，为了寻找解咒方法，二人踏上未知的冒险旅程，冒险途中遇敌自然是以“手持恋人”方式进行作战，这听起来让人不免担心游戏有没有武器耐久度的设定。不过相信即便在他们找到破解诅咒的方法以后，二人恐怕也不会分开了。


黑道三连星

《双翼爱神——仓红望月》由著名的动漫大师Aki担当人物设计，游戏展现了可爱逗趣的卡通画风、活灵活现的武打动作和Q版怪物设计，就算是和怪物或者黑道大哥们一道对决也显得很是轻松愉快。不过你可不要以为黑道大哥们都是什么一脸凶相的怪叔叔，在游戏初期，艾殊就能遇到“黑道三连星”，名字很响亮，其实只不过是三只绵羊而已，估计它们会在艾殊初期冒险过程中为他贡献上经验值。

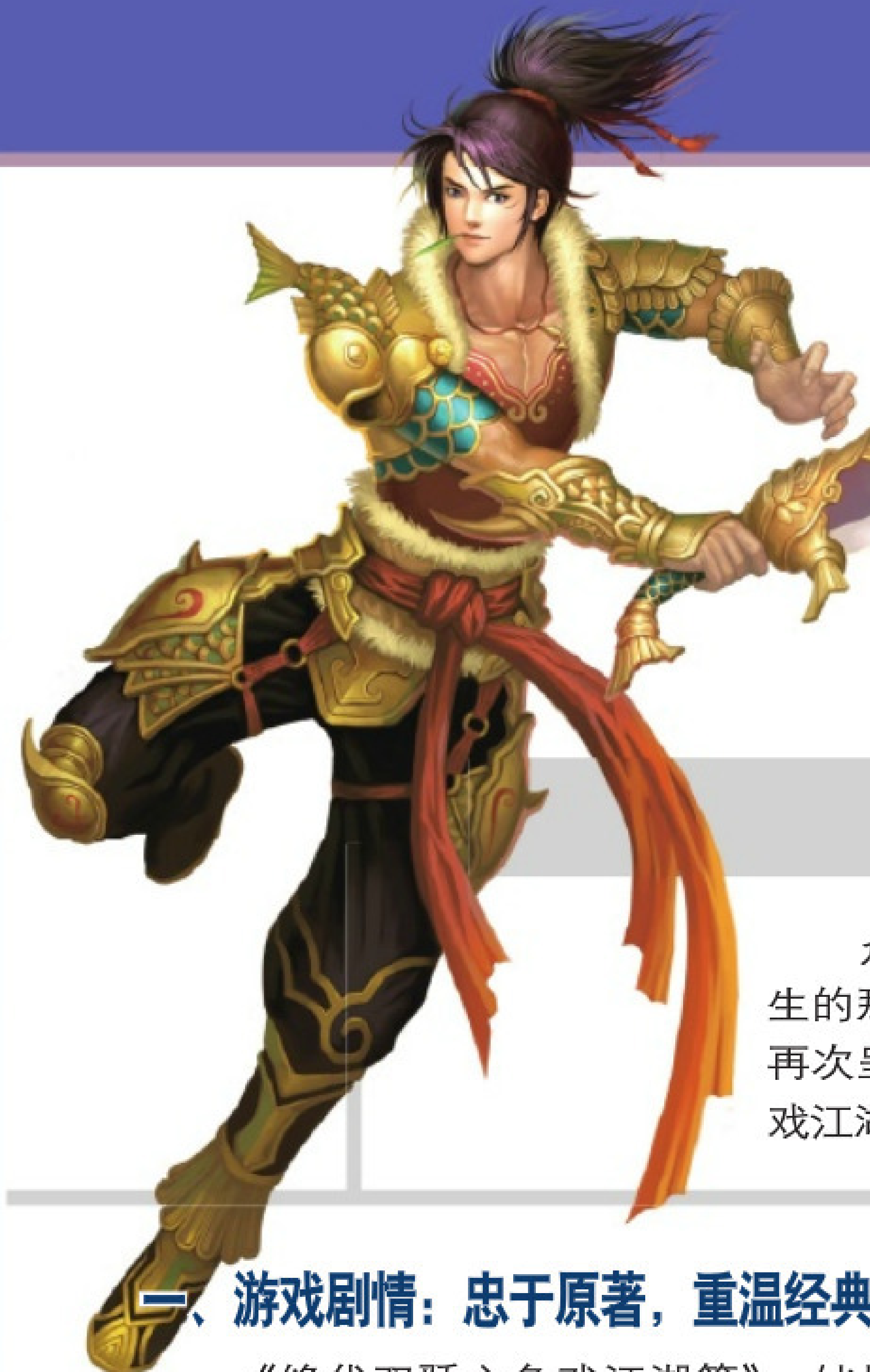

游戏场景图

游戏养成部分怎么看都有些像《中华小当家》这个漫画，收集食材、提高厨艺技能、到处冒险、向形形色色的NPC学习新菜谱，比如客栈的萌萌女“奈”，她制作菜肉包的水平无人能敌，即便是男主角艾殊的母亲妯娜，虽然不会像儿子那样可以和绵羊交流，但做菜能力那也是相当的强。男女主角的能力提高了，自然要向那些形形色色的丑型NPC发动挑战，比如梦想成为黑暗料理界四天王，实际上却是个小混混的自称“武王”的家伙。在各式各样的战斗中，俊男美女培养出了战斗友情，最后诞生了革命爱情。游戏自然也有着众多迥然不同的结局供玩家选择和发现，让玩家细心品尝在冒险旅途中，男女主角之间所产生的复杂感情羁绊。P


超萌的卡通人物形象



类型	动作角色扮演
制作	火狗工房
发行	松岗科技
上市日期	2009年第一季度
推荐度	★★★☆



新绝代双骄之鱼戏江湖篇

■北京 拨鱼儿

众多武侠爱好者所喜爱的“江小鱼”是古龙大师笔下的一个极为独特的角色，从他出生的那一刻开始，他的人生便充满了不可思议的传奇色彩。如今，这部经典的武侠巨作将再次呈现在广大玩家面前，这是“新绝”系列的首款ARPG，相信这款《新绝代双骄之鱼戏江湖篇》会给玩家带来不一样的感受。

一、游戏剧情：忠于原著，重温经典

《绝代双骄之鱼戏江湖篇》（以下简称“鱼戏江湖”）在内容上不但忠于古龙大师的原著，并且还增添了几位个性鲜明的新角色，完美再现了“移花毒计，双骄决战”的经典故事。

游戏从“天下第一美男子”江枫和妻子花月奴，与移花宫两位宫主之间的恩怨情仇，以及邀月和怜星因爱生恨而设下的16年报仇大计开始。16年后，江湖上出现了两位少年英雄，一个是在恶人谷长大的“小魔星”江小鱼，一个是出身移花宫的翩翩公子花无缺，他们本可以成为好朋友，但由于命运的捉弄，他们却是一对天生的仇人。他们都想知道，这最后的决战究竟是为了什么？于是牵扯出许多新仇旧恨、生离死别，故事也由此展开……

二、新手教学：精心设计，上手容易

体贴的研发人员在游戏开始便为玩家带来一段详尽的教学关卡，每一个系统的作用，每一个按键的功能，都通过精心的安排与设计展现在教学关卡中，即使是第一次接触ARPG游戏的玩家也可顺利畅游在武侠的游戏世界中！

三、爽快战斗：大侠风范，华丽特效

在游戏中，玩家不但可以师从名家、获得数十种功用各异的武学秘籍，还可以领略到独树一格的刀法系统。当面对敌人时所感受到的那种武学对战、砍杀敌人的爽快，绝对回味无穷。刚柔并济的武功，结合华丽的招式特效，最顶级的战斗打击感，必将为玩家带来不一样的武侠感受！

四、多样装备：丰富多变，自由搭配

一款游戏如果从开始到结束主角都维持着一种单一的形象，相信一定会令游戏的趣味性降低很多。本作中，这种百变的趣味性一定不会让玩家失望。丰富多变的人物Avatar系统，无论是颜色、质地，还是造型，都美轮美奂，风格各异，不但每一阶段都会有一种新的造型供玩家选择，而且还可以随心所欲，自由搭配出自己所喜欢的形象。

五、丰富道具：寻找秘宝，自学成医

江湖多事，争乱不休，只有掌握了各种秘药的配方，才能轻松应付各种突然出现的危险和难题。简单的一张药方，隐含着数万种的可能，“鱼戏江湖”中的药品配制系统，将极大满足玩家济世救人的梦想！

游戏中还有锻造系统更为玩家提供了另一个闯荡江湖的必备技能。采购矿石、寻求原料，精心打造出一柄专属于自己的传世武器。横刀向天，俯仰天地，这就是每个玩家独有的武侠，独有的世界！

另外，在游戏辽阔的中原大地中，不但存在着上千种丰富的特色物品，还有各种稀世珍宝隐藏在不同的角落里！只有不断的探索与寻找，才能无限接近完整，这一切都等待着细心的玩家去慢慢发掘。

六、收集乐趣：追求完美，愉快收集

游戏还为玩家提供了几种极有趣味性与挑战性的收集系统，例如怪物日记的收集与各类称号的收集等。玩家遭遇过的每一个敌人、打败过的每一位对手、学会的每一本秘籍、精通的每一个招式、获取的每一个战魂、配出的每一张药方，都将成为玩家在游戏中成长的见证，一张张图鉴也都将是玩家在游戏中最快乐的记忆。游戏世界里的各种隐藏要素，将会极大满足收集的欲望与完美的追求。

古龙先生的《绝代双骄》在广大民众之间早已耳熟能详，如今这款《鱼戏江湖篇》经过多时的筹备酝酿与研发制作，为《绝代双骄》带来了极其不一样的体会与演绎，相信这个“江小鱼”定能为大家带来更多的难忘与感动。P

类型	动作角色扮演游戏
制作	北京娱乐通科技发展有限公司
发行	北京娱乐通科技发展有限公司
上市日期	2009年第一季度
推荐度	★★★☆





钢铁雄心3

Hearts of Iron 3

■北京 jhvh

在2008年8月的莱比锡游戏展上，瑞典开发商Paradox Interactive公布了二战模拟游戏《钢铁雄心》的第三作，这部广受欢迎的即时战略游戏被很多人认为是最好的二战模拟游戏。以《十字军之王》《欧陆风云》《钢铁雄心》系列逐渐为我们所知的Paradox，从1999年开始专注于策略游戏的开发和发行事业，近年来也开始捡起一些中小工作室的游戏。总体来说，Paradox的游戏非常小众，但随着互联网的传播，《钢铁雄心》的影响也慢慢在国内二战迷和策略游戏迷中间扩大开来。

2005年的《钢铁雄心2》获得了高度赞誉，但也让Paradox注意到游戏对于大部分新手玩家来说有些艰难，在本作中Paradox尝试让游戏更加贴近玩家，游戏不仅细化了目标，而且适度调整了玩家发展初期面对的海量信息，游戏提供了人性化的AI，代理帮助玩家集中于做自己乐于关注的事。3代增加了新的单位、新的地图细节、新的可选操作和更多的省份，据说游戏中玩家可控制的省份达到了10 000个。除此之外，国政和外交的选项也已一样进行了改进和升级。

《钢铁雄心》系列主要模拟1936～1948年的二战时间段盟军和轴心国的政治、经济和军事，玩家可以选择一个国家，比如苏联或美国来进行游戏，除此之外本作也可选择沦陷的国家，中立国家甚至没有参战的小国。游戏提供了超过150个可选的国家，玩家们在整个世界冲突中，可选择任意的一方来进行游戏。国家的增多也让玩家们可以领略不同的国力和政治制度下的差异，这直接影响他们军事方面的不同战术。比如英美，发动征兵的指令则会花费相当长的时间，不过他们一旦建军，即可马上应用很多高级的技术装备和科技。在战略上，这让选择轴心国的玩家可以充分利用它们的动员优势打快攻，在他们的敌人组织有效抵抗之前，快速攻击和削弱敌方。

国家制度也会影响到玩家的国政和军事系统，每种制度都有优缺点，比如民主制度的国家，玩家将要考虑到某个不合适的人选可能被选举成为国家领袖，从而需要玩家时刻关注政局的变化。

游戏的系统设计更加写实，玩家不需要征服地图上每一块省份，他们的胜利条件更加细化，比如在1948年前固守伦敦，或者波兰没有在纳粹的闪电战下短时间沦陷等。

《钢铁雄心3》会更加深化科技树，尤其是对军事单位的影响和上一作将拉开较大的差距。玩家可以通过研究增强步枪的杀伤性能，减少迫击炮和机关枪的误伤和意外，不同国家的坦克在性能上也会有符合历史现实的差异，这些科技交给AI也一样能进行得很好。步兵军团的能力可以由玩家根据具体情况自定义，比如要他们在山地或更恶劣的自然环境下增加攻击和防卫的实力，这种自定义也将提供模板化的功能，当玩家的自定义单位生成后，将会自动存储方便玩家在日后的生产中可以方便地选择。

另一个重大的改进是之前说的流亡国家，比如在进行波兰的战役模式中，初期国家就可能在德国的闪电战中迅速沦陷，然后玩家可以在其他友好势力控制的城市中建造流亡政府，慢慢地重建反抗力量，最终靠抵抗军的力量夺回自己的祖国。这听起来很符合二战中的历史，也会向玩家提供更多的游戏乐趣。

到目前为止，《钢铁雄心3》的正式开发工作短短只进行了5个月左右，Paradox允诺游戏可能将在2009年的第3季度或第4季度面市，依我看这是不靠谱的，在Paradox忙着发行土耳其夫妇的骑马和砍杀与动作解谜游戏《半影》的时候，他们大概不会十分期待《钢铁雄心3》的快速完成，何况2009年他们还有《王权2》，不过作为系列的强化和改进，《钢铁雄心3》在未来两年内发行的可能还是蛮大的。P



数以千计的真实将领得到重现



二战的钢铁洪流

类型	即时战略
制作	Paradox Interactive
发行	Paradox Interactive
上市日期	2009年3季度
推荐度	★★★★



极度恐慌2——起源计划

F.E.A.R.2：Project Origin

■天津 萌萌

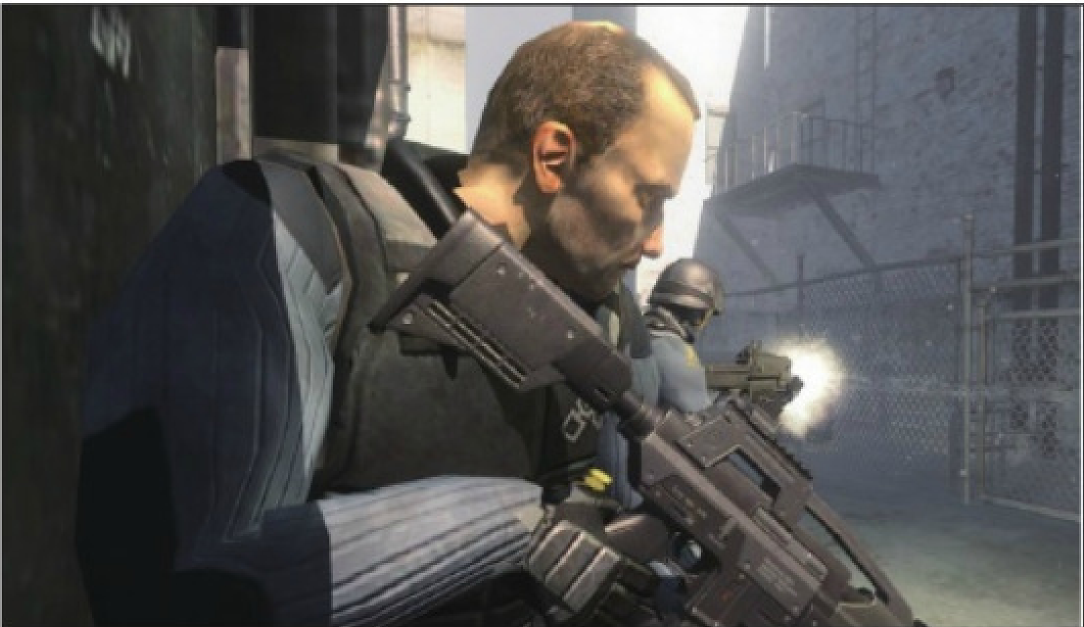
类型	第一人称射击
制作	Monolith Productions
发行	Warner Bros. Interactive Entertainment
上市日期	2009年2月
推荐度	★★★★

2005年的《极度恐慌》是一部很叫好的惊悚类第一人称射击游戏。Monolith的新引擎、丰富的场景物品、蓄意营造的闹鬼脚本、“子弹时间”和阴魂不散的“贞子”，我是说——Alma令人印象深刻。这么说吧，游戏很“打”，背景中的物品可以轰得四散纷飞，关卡设计很用心，从头到尾都很紧张，让人过了一把B级动作大片的瘾。但是，故事还没完结，超能力怨魂Alma最后到底怎么了？游戏用了一个模糊不清的结尾，让人觉得还有后戏。

Monolith似乎总是喜欢另类的FPS游戏，当然设计人员用脚本把一个关卡弄得跟个电影似的，外加上吓人的故弄玄虚的剧情似乎就是时下FPS最流行的时尚。如今连个FPS都要讲究个完整用心的故事了，气氛还要好，否则就是味同嚼蜡的“枪枪枪”。所以好不容易鼓捣F.E.A.R.这么一个充满悬疑感和恐怖感的游戏，不继续下去再接再厉是很败家的事。话虽如此，Monolith还是想继续把故事讲下去的，但是《极度恐慌》的授权可不在自己手上，它攥在人家维旺迪娱乐的手里，Monolith如今的东家却是华纳互动娱乐，虽然好歹可以继续沿用《极度恐慌》的世界观和故事线，但是这名字呢？你弄一个完全不相干的名字，那玩家知道怎么回事么？所以Monolith干脆把整个活动搞到网上，让玩家们费心去吧。我就画个道道，要直观、要透彻、要带血丝的、有劲道的，所以别整什么装深沉的、异国风情的、带颜色的。结果这事就这么成了，搞来一个听起来没什么创意的新名字：《起源计划》。

好吧，既然如此，Monolith挽起袖子就卖上力气了。游戏采用增强的Jupiter EX引擎，2007年10月，就公布出了一段将近20分钟的游戏视频，通篇是录制的游戏开始的关卡，让人一看还真那么回事。Armacham科技公司旗下的医院，一群医生忙碌地抢救着主角，可是不大对，在主角看来他们怎么都像是一群妖魔鬼怪正在分食着自己。然后，当主角醒来，医院已经一片狼藉了，带上床柜上眼镜式抬头显示器和手枪，就这么着开始杀出一条生路了。

本作的界面很清爽，生命值转为计量条显示在画面的左下方，武器弹药则在另一边，它们并不碍眼，基本上让玩家的注意力保持在观察主画面上。医院的走廊里到处充满血迹和手印，就和1代一样，那些摇晃灯罩、乱飞杂物的吓人手段也如出一辙。还是实时光影，颜色还是那么苍白，忽明忽暗的光照让人忐忑不安。不过本作中很多环境物品都可以与角色互动，走到门边就跳出一个操作指示。你还可以把沿路上的病床和档案架子翻过来挡在前面，这是干嘛呢？纯粹为了显示游戏细节，物理引擎逼真？管他呢，一会就打起来了。闹鬼归闹鬼，跑出来敌人看起来像是克隆人保镖兵团，本作不打算和《极度恐慌》的两部资料片掺上关系。《起源计划》的主角名为Michael Becket，这次是踏踏实实的三角洲特种部队大兵了。

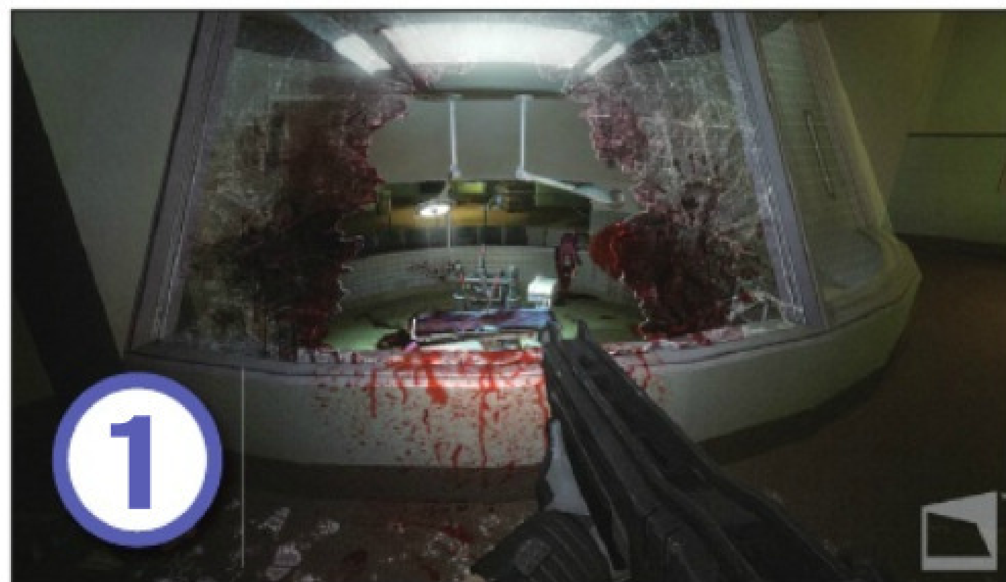
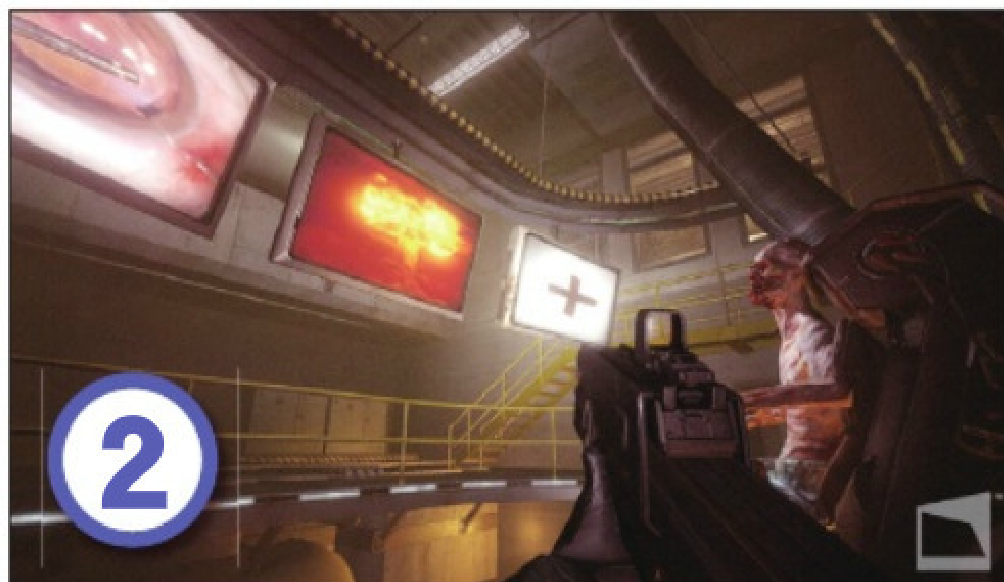


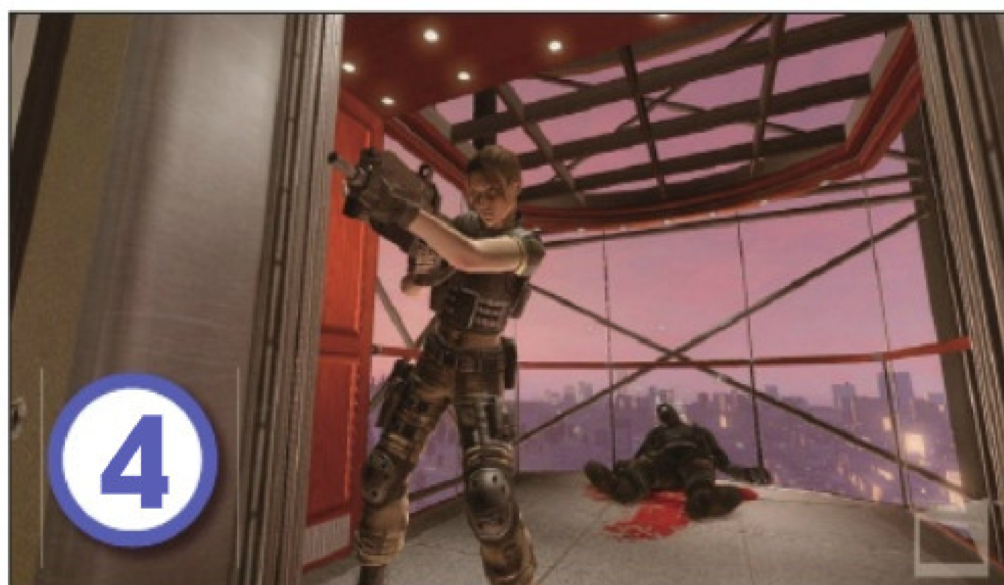
精致的人物建模

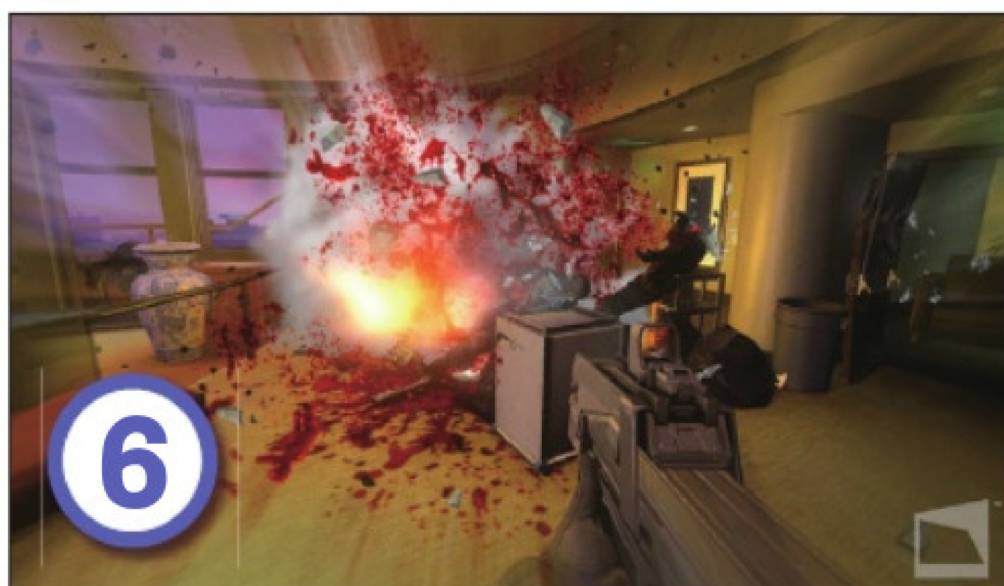
本作中的武器蛮多的，很多突击步枪都有光学瞄准镜，打起来还是那么血花四溅。用投掷武器的时候，画面中心出现一个类似齿轮的标尺，用来计量手雷爆炸的时间。到了后面主角还拿出一把像是焊枪的能量武器，把两个惴惴不安的可怜敌兵给点了。这武器看起来不错，打到哪儿烧到哪儿，看着身上燃起火四散奔逃的敌兵，感觉反应还蛮真实的。然后下到底层，主角被一个身手灵活的Alma尸人击倒了，眼看着就要玩完，忽然那东西被人灭了，红光四溢，一阵能量波动，穿着鲜艳的血红衣服，脸色苍白的老妈，也就是怨念罗莉Alma出场了。视频后面是一串快速剪接的镜头，完后出来一行大字：“Project Origin”——其实做得好像还不错。



这样的场面比比皆是



1.血腥的游戏画面

2.这试验有完没完呀?

3.前线任务,前线任务

4.这小女子叫K.Stokes,是主角的同事也是三角洲的精英部队Dark Signal的成员

5.怪物是不可缺少的

6.碎片和烟尘乱舞,血液和火光齐飞,敌人接踵而来,随即如潮水般退去

这游戏看起来有原著的风味,和“Farcry”与“Crysis”的遭遇不同。随着维旺迪游戏与Activision的一系列合并,华纳又买回了“F.E.A.R.”的冠名权,于是“起源计划”名正言顺改名为《极度恐慌2》,原来的名字作为副标题继续沿用。

Alma和《起源计划》中的城市袭击很有关系,三角洲特种部队跑来镇暴。这已经不是什么秘密的国家安全和实验失控的问题了,Alma的实体在浓烟和灰尘中看起来像是鬼婆,年龄大了好多岁呀!Becket的问题还不是Alma的各种痴魂怨灵,外面已经翻天了。到处是大块的碎片和残骸,看来整个城市如同遭到一次轰炸。还好,这次Monolith学乖了,城市虽然风残云卷的,但是看起来是处在夕阳西下,别有一番温暖的情怀。

“起源计划”强调说这次的环境都是实时的,不仅可破坏,还带来新的战术和玩法。比如你看前面那个蹲在凉台上打黑枪的败类,我们用火箭筒炸他,打不准没关系,这不可能出现差着几厘米,目标在一次爆炸的冲击后还神气活现、生龙活虎的可耻事情。连带着木头梁子、水泥块子砸不死他,也摔死他了。就是说,你不用把重武器瞄得那么准,如果他登高必然摔得狠,如果他伏墙必然拍得死,当然,对你也是一样。“慢镜头”经常在瞄准的一刹那十分管用,用手柄也不妨碍你爆头。这次敌人据说聪明了很多,被打中了腿,知道一跛一跛地先跑路,日后绕到你后边再给你好看。如果就是这样那么也还好了,还记得医院里那些可以翻箱倒柜的勾当么?游戏里允许大量的场景和物品互动,可以在紧张的战斗中临时制造掩体,你聪明,AI也不傻,除了战术撤退和包抄,它们也知道危急中打开车门,缩在后面打掩护。好吧,AI“懂得”一点脚本鼓捣出来的战术不算什么,打露头露脑的掩体战在识多见广的人来说也不新奇,但就这么一搞,你看几个冲上来的家伙在你一通扫射后,被打中的疼得端起枪往地上面扫,旁边的知道抄把桌子,或者踢个招牌当作临时沙包,这就很有感觉了。“起源计划”的官方第二段预告片里,开门见山就是一Geek的电脑桌,展现的是一段命令行聊天的段落,然后对方发来一段视频文件,播放后是一个生猛的机甲在巷战里满处屠杀的录像。这边当时就惊了,立马发过去问“这什么玩意呀?”对方的回复是“死神,披麟带甲的死神。”没错,本作中还有被称为“能量装甲”的外骨骼战斗服。游戏里主角到一僻静处,一拐角看到一个巨大的铁皮蹲在那儿,可惜附近的电线到处冒火星子不敢上呀。人家心生妙法,瞄准上面“突突突”把电线杆的变压器给开了,上了机甲,感觉良好。视野不错,Hud也很干净,左右各一门链式机关炮,外加火箭发射器,真是人挡杀人,佛当杀佛。可惜就是机关炮的感觉那么绵软,有些飘,不怎么给劲。这东西好虽好,但是两管炮的炮口会过热,火箭装填也要时间,又不能上天,只能在平坦的地面行进。面对敌人的反坦克手和步兵也将就了。谁知道敌人的机甲部队也大举乱入了,而且不是同一型号,我怎么就觉得像是在玩MW4里的Daishi呢……

对了,您问这画面呢?看图吧。



号称“全面战争”现代版，以语音操控为卖点的Ubisoft新概念RTS游戏《末日战争》（下文简称EW），已经于2008年11月4日在游戏机平台如期发售。PC版的开发目前也已经进入尾声，下面让我们通过这篇试玩报告，来深入了解这款游戏的具体玩法。

■江苏 老黑

Tom Clancy's EndWar

进入《末日战争》一探究竟

战术层面

在结束训练关之后，玩家可以选择美、欧、俄中的一个派系开始单人战役。进入“全球争霸”之前，需要从本方的王牌部队中选择自己的扮演对象。空降师的步兵和直升机数量较多，缺乏地面重火力单位；装甲师则拥有大量的坦克和自走炮，机动兵力缺乏，此外游戏中还有兵力构成较为均衡的突击师团供玩家选择。不同部队的军械性能是完全一样的，区别在于特定单位的数量：EW并没有传统RTS资源采集与单位建造的设计，玩家最多可以部署12组单位，每当有一组单位退出战斗后，新进入战场的单位就会消耗一次兵力储备，直到把预备队全部用完。比如空中突击师只拥有两张坦克卡，全部用完之后就无法再投入坦克部队进入战场。

资源管理

游戏中唯一的资源就是“命令点”（以下简称CP值），CP值每隔30秒自动增加1点，占领地图上的一处战略点，可以收获4点CP值，此外它还可以通过消灭敌人的方式来获取。每启用一张新的兵牌需要耗费4点CP值，CP还可以用于在部队占领战略点并完成升级后，选择如下3种支援：空袭，可以派遣空军快速攻击敌对的战略点和单一部队；武装侦察可以直接攻占一个战略点；电子战能够瘫痪对方的地面车辆。

进入兵营界面，可以使用由CP值换算来的金钱来对每支部队的攻防参数和特技进行升级。在战斗中被打成“红血”的部队可以通过撤退命令离开战场，这种情况下如果继续受到伤害，则会失去战斗能力（血槽变为灰色），此时后方会派出救援直升机搜寻幸存者，搜救成功后部队的经验值依然可以在下一次投入使用后得到保留，而如果这段时间内依然遭到攻击，就会导致全灭的结局。

攻防法则

游戏采用“全战”系列的团队操控方式，每个单位由4～6个具体的作战车辆（飞机）构成。单位具备护盾的设计，在将护盾消耗完之后，才能对其产生物理伤害。护盾会自动恢复，一旦无法对对方一击毙命，他们很快就会卷土重来，因此连打带跑式的骚扰战在游戏中是不存在的。

游戏的兵种平衡体系采用了最为直观的“一物降一物”的方式，基本规则为直升机克制坦克，坦克克制运兵车和步兵，运兵车克制直升机。重炮对付坦克和掩护状态下的步兵的效率极高，玩家也可以配合电子战支援来瘫痪对方的高机动地面单位的行进能力，从而让他们成为重炮的活靶。步兵理论上可以被所有机械单位克制，但实际上，他们是EW中弹性最大的兵种：掩护状态下的步枪兵可以有效抗击直升机，藏身建筑物中的工程兵则可以同重型坦克相抗衡，他们还可以布设地雷，让敌对装甲车辆防不胜防。步兵的机动力最慢，但可以搭载运兵车高速行军，此外还有相关特技来提升步兵的机动性和隐匿性。



游戏中的攻防均是围绕战略点来进行的



正在升级中的步兵



Xbox 360版的画面远远没有达到官方截图的效果



俄军武装直升机遭遇美军坦克

类型	即时战略
制作	Ubisoft Shanghai
发行	Ubisoft
系统配置要求	操作系统：Windows XP/Vista
	CPU：AMD 64 3200+、Intel Pentium 4 3.0GHz
	内存：Windows XP下建议512MB；Vista下建议1GB
	显卡：NVIDIA GeForce 6600GT 256MB、ATI Radeon 1600XT 256MB
	硬盘空间：8GB以上


游戏的战略界面


坦克的攻击力可以升级7次


这次威胁白宫的不再是恐怖分子驾驶的民航客机了……


重炮对拥有掩体保护的步兵打击效果十分惊人


唯有步兵和工程师才能占领地图上的战略点

全球争霸

游戏的战略界面堪称是“全面战争”的简化版，三个军事集团之间相互攻防，玩家可以选择数条战线中的一场战斗进行实际指挥。战略界面中并没有任何内政性质的操作，但会有不少增加游戏背景带入感的信息。如WMN电视台（克兰西游戏世界观中的“CNN”）会不断播报世界各地的新闻，此外还有克兰西系列游戏中的人物在EW中出镜，如幽灵部队的指挥官米切尔，现在是美军联合打击部队的准将，“第三梯队”的女黑客安娜，在EW中负责统领NSA特工的外勤活动，罗根·凯勒则继续与彩虹队员一道，为欧洲而战（原属北约的彩虹部队，由于美欧的决裂而成为单一血统的欧洲特种力量）。

三维数字地球上的各个战场以3种不同形状的多边形构成，分别为军事基地、要塞（攻取后可以让敌对周边战场在一定回合数内失去支援）和大都市。大都市是游戏中最重要的战场，是各派系的核心，在场景中也可以找到红场、白宫、艾菲尔铁塔等著名景观。

任务的类型大致分为如下3种：攻击，消灭对方全部军力，或者占领超过一半的战略点并坚守5分钟。围攻任务为针对对方大都市的总攻行动，目标为在规定时间内占领对方一处关键建筑物。守备方则需要坚守10分钟左右，这段时间内无法获得储备兵力的投送，获得大规模杀伤性武器（三方的终极武器，分别由核攻击卫星、轨道激光和超声波武器构成）的权限较低。掠夺任务则是在规定时间内摧毁超过一半的目标建筑物。

兵牌栏和声控系统

EW的制作人麦克尔·德·普拉特曾经制作过“全战”系列，因此从中继承的兵牌栏系统，大家应该非常熟悉了。在现代背景的EW中，场景的面积和复杂程度均大大超出“全战”，再加上各个单位的交战均不是以近距离的肉搏方式进行，默认状态下也没有传统的上帝视角供玩家掌握全局，这给兵牌栏系统的设计提出更高的要求。

就笔者对Xbox 360版试玩的体会来看，游戏的视角和操控存在不小缺陷：敌方单位的部署位置和编号可以在屏幕右上方的小地图中查看，理论上使用语音命令能够快速指挥视角以外的单位行动。但在实际作战中，我们并不知道敌对单位的兵种，必须在拉近镜头之后通过文字说明去判断，这样不断切换视角，使得玩家的方向感尽失，而不去了解敌方兵种的后果，就是拿本方单位去攻击其克制兵种，造成白白送死的悲惨下场，又或者是部队被其天敌攻击时指挥者却浑然不知，要知道EW的克制关系极为明显，直升机攻击坦克，或者运兵车攻击直升机，后者在5秒钟时间内即会被“打残”。

针对视角上的这一先天不足，兵牌上显示的信息更多，玩家可以通过字母代号来判断单位的行动目的地，通过数字提示来了解当前部队的攻击对象。一支部队遭到其“天敌”袭击后，除了语音提示外，代表该部队的兵牌还会抖动，以提示玩家将其尽快撤离。

另外还有一项更为简便的视角解决方式——指挥车。通过它，玩家可以进入上帝视角，敌我双方和战场地貌均以象征性方式显示，视角的缺陷也就不存在了，这也意味着玩家无法欣赏到直观、火爆的战地实况，并且也违背了游戏的设计初衷。这种折中式处理方式，从另一个侧面也可以看出EW的试验作品属性。指挥车每次只能部署一辆，它本身不具备作战能力，但可以在升级防卫机器人之后拥有一定的自卫能力。

最后来谈一下大家都很关心的语音控制，与先前前瞻中所介绍的那样，语法结构为本方单位+动词+敌方单位（战略点代号）。由于Xbox 360的A版机没有装备硬盘，为照顾到这类玩家的硬件没有存储大量数据的能力，Xbox 360版的EW也并不具备自适应玩家语音的能力。但系统对语音的识别率较高，只要玩家能正确朗读单词，并保证一定的音量，就可以非常流畅、连贯地下达命令，对于一些美音和英音区别较大的单词（如Hostile）也能够自动识别。

2009年初要发售的PC版目前还没有公布其新特性，就Xbox 360版所出现的不足来看，作为其“加强版”，PC版可能就图像、指挥系统和作战单位的规模进行近一步扩展。此外由上海Ubisoft分部制作的这款游戏，超过70%的制作人员均为国人，我们自然希望即将推出的PC版能够加入对中文语音的支持，游戏机版也同时具备对德语和法语的支持，相信这在技术上是可行的。P



信徒Ⅲ——复兴

DisciplesⅢ：Renaissance

■北京 jhvh

《信徒》和《奇迹时代》系列都是早期对抗《魔法门之英雄无敌》的奇幻策略游戏中得到广泛认同的，不过《奇迹时代》是一代叫好，随后越来越没落；《信徒》系列则是保持稳步上升的状态，这个系列一直在做着改进，稳定原有用户的同时也逐渐吸引了《英雄无敌》倒台后分流的人群。《信徒》系列惯有的哥特风格和黑暗的世界观让每部作品都充满阴郁和古拙的风味，不过它稍嫌保守的作风也让游戏显得中规中矩，波澜不惊。

在2代的几部资料片过去之后，《信徒》的版权方Strategy First开始物色新的发行计划，一开始他们找到了俄国开发商MistLand，连带着另一著名品牌《铁血联盟》的新作《铁血联盟3D》，但是很快Strategy First更换了开发商，《复兴》的开发工作落到现在的Akella手中，游戏由原来的2D技术更新为3D实时渲染的战场环境，角色的设计图延续了以往的美术风格，但是角色的线条从粗犷变为细腻，甚至有点日韩风，让人不大适应。

《复兴》的故事背景仍然是在众神征战不休的Nevandaar，那些势力角逐中的焦点到处在凡间寻找代理，发展信徒，进而在沙场上争个你死我活。长期征战下的各种族挣扎在不断分裂的国土上，为着神和神之间的争斗付出生命，整个国度弥漫着血腥和腐败。战事一次次停歇又被众神之间刻骨铭心的仇恨打破，不断牺牲着它们的子民。人类帝国、恶魔的诅咒军团和精灵们在这期间充当着相互碾压的角色，他们互有长短，在这乱世上不断演绎着一场又一场的杀伐征战。人类帝国已经不复昔日的光辉和荣耀，连年的战争消耗着它的精神和国力，随着最后一代国王被阴谋暗杀，在与精灵的争斗和内乱后，帝国濒临分裂的边缘；恶魔军团重新集结力量，依靠着他们的怒气和憎恨，拜堕天使Bethrezen所赐，帝国最后的王子Uther在2代和资料片《精灵崛起》里堕落了，他背叛了帝国，挑起了和氏族之间的战争，带着被诅咒的命运，他也成为复活Gallean的关键一环。精灵们在《信徒》系列的故事背景中则最为特殊，他们是第一批来到世间的种族，他们有过辉煌的过去，但是自从他们的神父Gallean不幸死在矮人神祇Wotan手上后，这个高贵而骄傲的种族就开始了长久的磨难，他们的母神Soloniele在试图复活自己丈夫的历程中被命运嘲弄，在一系列不幸事件中逐渐心怀怨恨。Gallean虽然



久违的六边形



战斗部分像一个小型的战棋游戏



游戏的地图画面十分精美


升级兵种保持了一贯的风格


游戏还是主要分为 遭遇战斗，大地图行动和建筑升级部分


战斗更具有表演性


英雄界面的3D模型精美程度不输给前作中的肖像

最终复活，但是也给分化严重的精灵贵族和野民们带来了更大的波折，他们组成统一的联盟，在与人类帝国争取生存空间的战争中为自己打下一片江山，但是他们的灵魂仍然要面对归还的父神和堕落的母神之间的争夺。

《复兴》终于采用全3D的图形引擎，这也是本代作品最直观化的改进，玩家可以清晰地看到战斗单位在战场的行进，改良的魔法系统给予指挥官更多的互动性，指挥官是军团的领导者，他们仍然分为四大类职业：施法者擅长于大地图上的法术技巧，战士率领着军队奋战于前线，斥侯类英雄多才多艺，他们擅长渗透破坏、暗杀和远程攻击，移动范围也比其他英雄大，最后一类也就是插棋子的特殊单位了。

魔法系统一直是游戏中的重要元素，《复兴》法术力量同样可应用于行动地图和战斗中，前者仍然是重要的支援和牵制手段，某些法术可以很好地削弱对手，某些法术可以提供针对特定法力源的防护，虽然进入战斗中，它们将无法再保护你的军队。在战斗中，法术也会发挥神奇的功效。元素魔法和大多数同类游戏一样没有什么变化，尖啸的闪电和灼热的火雨直接打击对手，冰冷的冻气或石化法术可以困住敌人；治疗和复活的单位可以帮助军队获得更高的命中等级和战斗效率，人类帝国擅长风系法术，诅咒军团专精于火系法术，精灵们掌握全部的元素法术派系，他们的施法者更为钟爱风系法术，但是精灵很好地调和了他们的知识与法术技能。

神器和魔法物品仍然是《信徒》系列的重点，它们也同样分为支援和攻击两大类用途。魔法宝珠和护身符起到回复、治愈、驱散诅咒和控制法术的效果，它们也可以对敌方产生诸如麻痹、减速、迷惑、恐惧乃至魔法打击等积极作用，另一类魔法物品，比如法杖，则必须由强大的魔法英雄持有才能发挥威力。

有趣的是，经过这么多年的革新，《复兴》才开始效仿《英雄无敌》做出回合制的战场系统。在前作中，游戏其实只是在固定画好的方格内按照角色和单位的数值计算攻击顺序，然后执行，而本作终于出现复古的六边形战棋模式，玩家可以用坚强的肉盾来组成防线保护那些不堪一击的单位，并且在英雄周围格子里的单位也会获得统领的加值。游戏的单人战役包含19个任务，每个种族各有6个，外加最后的大结局。

《复兴》拥有超过150个不同的角色模型，包括英雄、怪物、鬼魂和各种的野兽，像前作中一样，一个英雄单位可以携带的军队数量取决于这名英雄的领导技能。3D图像引擎带来的好处是，那些身形巨大的怪物能够在画面中真正显示出巨大的魄力，像巨龙这种单位在战场地图中将会占据12个棋格大的范围。

《复兴》中的英雄终于采用随大流的角色扮演升级系统，玩家可以为英雄单位加点来规划他们的发展，游戏中诅咒军团的势力不止一支，但是玩家只能使用剧情安排的单位，3个种族在目前的奇幻战略游戏中有些寒酸，前作中出现的不死部落、矮人氏族等阵营看来要等资料片才能玩到了。

故事一直是《信徒》系列吸引玩家的重要原因，按照发展，众神之间的矛盾在本作已经处于爆发的状态中，但无论是王子的恶魔军团、堕天使的恶魔军团，还是精灵那对恩怨纠缠的父神母神之间的对抗，恐怕都不会在《复兴》中真正了结，如果游戏好卖，大概又有一堆可以使用新兵种的资料片会陆续问世。P

上市游戏热报

■晶合实验室 黄金鼠

前言： 本期推荐《求生之路》，不仅因为它可以让人充分发泄积聚很久的不满，同时也因为它的剧情和笔者很喜欢的一部电影十分相似。秘密潜入类游戏虽然锻炼了游戏操作技巧，但同时也令人有些压抑，不如与敌人直面相向，更能大快人心。

蜘蛛侠——暗影之网

游戏特点： 这款动作冒险游戏我们无需多言，本作呈现出一个自由、开放的纽约，你可以用超能力在这座城市间自由徜徉。在地面上不仅有传统的动作游戏的打斗效果，还加入了一些全新的要素——用蜘蛛丝把敌人丢到空中，再对敌人击以重拳。Marvel漫画中的英雄们和恶人们将会在游戏中悉数登场，玩家们可以选择做好人还是做坏人。

英文名称	Spider-Man：Web of Shadows
游戏类型	动作
发行厂商	Aspire
制作厂商	Activision
上市日期	2008年11月7日



推荐度：80

秘密特工——终极牺牲

游戏特点： 本作以美国华盛顿为舞台，玩家将扮演一位特工在急袭美国首都的过激派手中保护总统。游戏的题材其实不错，很多玩家都希望能够扮演一下保护国家要人的特工，不过剧情编写得过于老套且画面平平，令其评分大打折扣。

英文名称	Secret Service：Ultimate Sacrifice
游戏制作	Cauldron
游戏发行	Activision Blizzard
游戏类型	动作
上市日期	2008年11月10日



推荐度：70

传奇——潘多拉魔盒

游戏特点： 从来得到潘多拉魔盒的人都没有好下场，他们都会欠欠地“不小心”打开这个满是怪物的小盒子，让人类和整个世界陷入恐慌与混乱之中，本作也不例外。玩家将会在游戏中面对各种狼人、狮鹫兽等古代传说中的“大魔兽”，不过豪快的杀戮感可以稍稍弥补剧情拖沓的缺点。

英文名称	Legendary
游戏制作	Spark
游戏发行	Gamecock Media
游戏类型	射击
上市日期	2008年11月20日



推荐度：80

极品飞车——无间风云

游戏特点： 环路赛冲刺赛峡谷赛高速公路挑战模式、可视化及自由定制车辆界面车辆性能优化设置、NOS加速、子弹时间……哦，可惜这些貌似“凶残”的说法并没有给本作带来更多美誉，反而由于画面、操作等不合民意而遭到玩家的鄙视。

英文名称	Need for Speed：Undercover
游戏制作	美国艺电
游戏发行	美国艺电
游戏类型	竞速
上市日期	2008年11月22日



推荐度：75

詹姆斯邦德007——量子危机

游戏特点： 故事紧接着上一集的结尾，邦德心爱的女人——被人勒索而背叛他的Vesper死了，邦德要为她报仇。这次邦德将辗转奥地利、意大利以及南美来完成任务。游戏不但剧情与同名电影雷同，连场景画面、人物造型都极为相似，画面精美、动作流畅。

英文名称	James Bond 007：Quantum of Solace
游戏类型	动作
发行厂商	Activision
制作厂商	Beenox Studios
上市日期	2008年11月8日



推荐度：80

马达加斯加2——逃往非洲

游戏特点： 游戏托同名电影的福，吸引了诸多观众的注意。为了要逃离马达加斯加岛动物们，开始计划修理破旧的飞机准备回家乡纽约，但是好景不长，飞机却迫降在非洲大草原上。游戏承接了电影的冷烂欠，同时还带玩家游历了地大物博的非洲，值得尝试。

英文名称	Madagascar Escape 2：Africa
游戏制作	Aspyr Media
游戏发行	Activision Blizzard
游戏类型	动作
上市日期	2008年11月18日



推荐度：80

求生之路

游戏特点： 如果你喜欢由威尔·史密斯《我是传奇》，那么你对《求生之路》的剧情就已经全部掌握了。和电影类似，游戏里的那些僵尸也不仅仅是从坟墓堆里爬起来的“活死人”，而是一群行动快速、残忍好杀、愤怒……非常愤怒的“人类”。游戏使用了“强化版”的Source引擎，带给玩家极具冲击性的射击快感。

英文名称	Left 4 Dead
制作厂商	Turtle Rock
游戏发行	Valve Software
游戏类型	射击
上市日期	2008年11月25日



推荐度：85

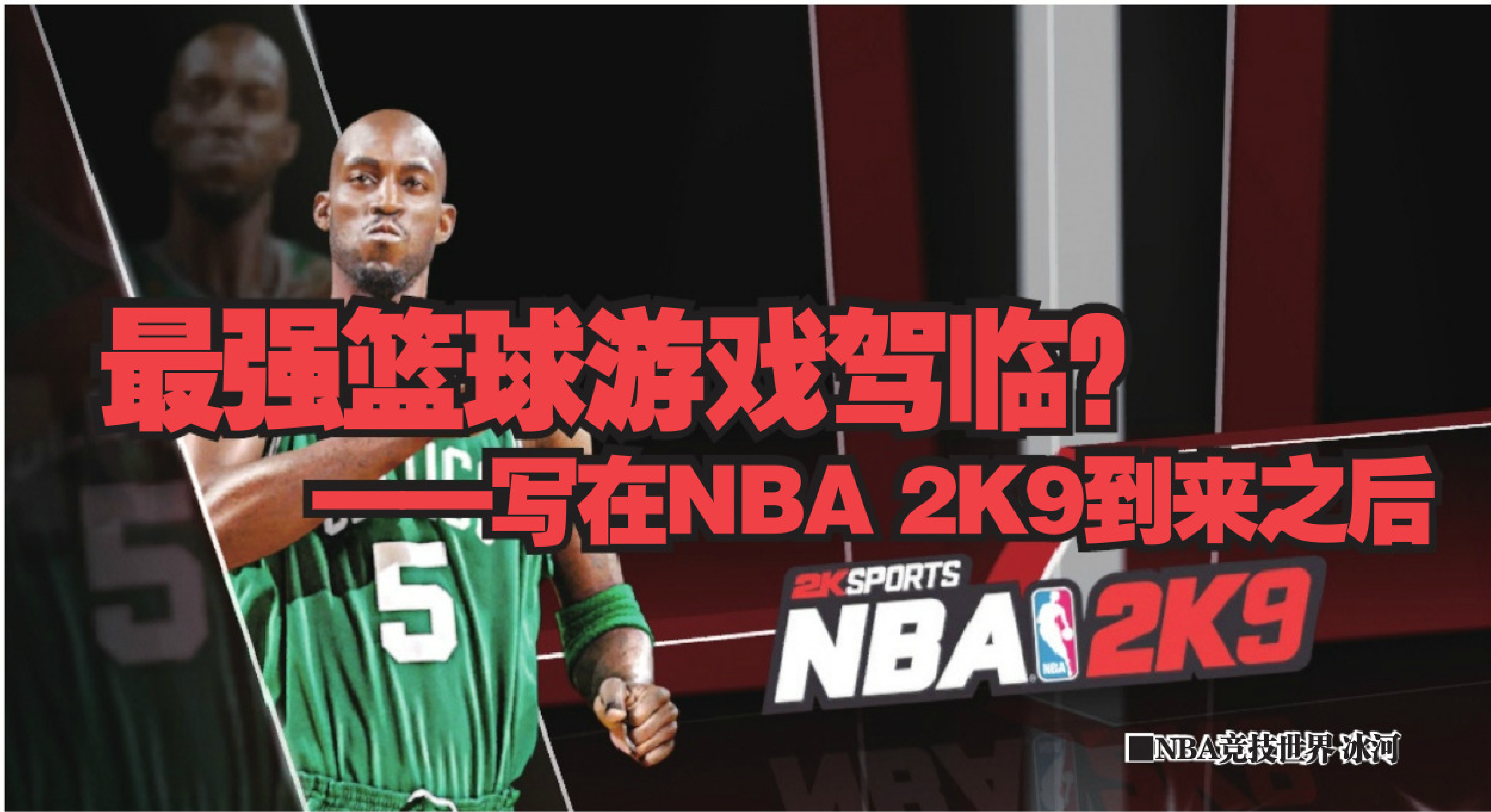
我的模拟人生

游戏特点： 游戏概念来自《模拟人生》，但画风与之迥然不同，创新8人连线功能，并加入更多丰富的内容，像建筑功能等。

英文名称	My Sims
制作厂商	美国艺电
游戏发行	美国艺电
游戏类型	模拟
上市日期	2008年11月12日



推荐度：80



最强篮球游戏驾临?
——写在NBA 2K9到来之后

■NBA竞技世界·冰河

2008年6月，垄断了PC篮球游戏长达15年之久的EA公司宣布将不发行NBA Live 09PC版，让很多的铁杆篮球游戏迷倍感失落。虽然这几年的NBA Live系列游戏问题多多，但它依然是在PC平台上实现玩家NBA篮球梦的唯一载体。然而不久之后，一个让篮球游戏玩家欣喜若狂的消息公布了——2K Games的NBA 2K9决定登陆PC，并且游戏全面移植自Xbox 360版！NBA 2K9到底是何来路，是否值得玩家们如此期盼？就让我们来回顾一下篮球游戏世界的一些新仇旧恨。

一、PC平台一家独占，家用机上两强争霸

EA自推出篮球游戏NBA Live 95以来就占据了篮球游戏的霸主地位，直到1999年，由日本世嘉（SEGA）公司制作的SEGA NBA 2K游戏开始，篮球游戏的领域才迎来了有分量的挑战者。世嘉制作的NBA 2K系列游戏前期主要是在他们自己的游戏主机Dreamcast上运行，而EA公司的NBA Live系列则通吃PC、PS、PS2、Xbox等几乎所有游戏平台。相对国内的PC玩家来说，NBA Live系列几乎就意味着篮球游戏的全部了，没有感受到多少竞争的残酷。而在游戏机市场用户的争夺上，NBA 2K系列因为不用为多平台系统的移植分心，再加上世嘉的强劲研发实力，在游戏性、拟真性和操作性上都下了一番工夫，当NBA 2K1推出时，已经极大地威胁到了NBA Live 2001的霸主地位。

EA集中力量来对抗2K的挑战，他们停止了NBA Live 02的PC版本研发，只发行PS、PS2、Xbox三个版本，希望能巩固家用机的市场。而世嘉还是只让他们的游戏运行在DC上，但NBA 2K2在游戏的真实性、人工智能、游戏场景、球员动作等方面都有了全面进化，使得当年的NBA 2K2被公认为游戏机上的篮球神作。保守的战略并不能给EA带来实际的变化，只能在创新上想办法，NBA Live 03重新研发了PC版本，更在PC版上加入对手柄的支持，以便玩家操作“Free style”自由动作。同时借助互联网发展的春风，在PC上联机对战NBA Live的人也多了起来。虽然在游戏机领域仍然无法和求真求实的NBA 2K3抗衡，但在PC玩家的眼里，EA的篮球游戏却能给他们带来更大的欢乐。因为坚持多平台发展，特别是在PC平台上聚集的人气，NBA Live系列的销量和利润一直都比世嘉的2K系列好，而世嘉专注于游戏机版本的研发，让2K系列在篮球迷玩家中广受好评。一度2K的玩家被称为“实派”，而EA的玩家被称为“爽派”，让人想起了EA与KONAMI在足球游戏领域的竞争。

二、塞翁失马

2005年，在PC平台上赢得满堂喝彩的NBA Live 05，在游戏版本上的口碑却仍然不敌ESPN NBA 2K5。但EA却赢得了另一个战场的胜利，他与美国职业橄榄球联盟NFL签订了为期7年独占合作协议，今后7年将只有EA的MADDEN NFL系列能够得到授权制作并销售，这使得世嘉最强的体育游戏NFL 2K系列从此夭折。接着，EA还宣布与ESPN电视台签订独占合作协议，今后15年只有EA的游戏能使用ESPN的品牌，而世嘉两年来与ESPN全力合作打造的“ESPN 2K”品牌也就此消亡。EA这一系列大手笔的商业操作让本来经营情况就不甚理想的世嘉公司无力抵抗，最终只能把旗下优秀的分公司SEGA Sports，连同制作体育游戏的“Virtual Concpet”小组都一同卖给大牌游戏发行商TAKE TWO。也许是因为在商业战场

上大获全胜使得EA过于放松，从NBA Live 06开始，EA的篮球游戏问题多多，连续3年的作品都没有一款能在游戏性、平衡性和对抗性上超越自己的NBA Live 2005。

而TAKE TWO收购了SEGA Sports之后，将原先开发NFL的所有精英们都投入到了NBA 2K系列的开发中去，并收购了微软的NBA游戏开发部，一起组成了一个超豪华的2K Games团队，专门研发NBA游戏。这之后推出的NBA 2K系列作品在游戏机平台上均全面超越了EA的NBA Live系列。当得知EA因为盗版问题以及要给自己的网络游戏NBA Street Online让位，NBA Live 09将不发行PC版之后，2K反其道而行之，高调宣布NBA 2K9将发行PC版，并且全面移植最出色的Xbox 360版本，以便让玩家真切感受到次世代篮球游戏的魅力。2K Games的这一举动得到玩家们的热烈拥护，众多的PC篮球游戏玩家，终于在2K系列发行的第10个年头，得以体验这款一直为之大打口水仗的篮球游戏。因为在PC平台上的运行方式和游戏机不一样的关系，PC版游戏向来在兼容性等方面小问题多多，已经发行PC版的2K9与EA的篮球游戏新作到底哪个更好？2K Games的游戏是否成功地杀入PC平台，就让我们拿NBA 2K9和EA最后一个PC版本的NBA Live 08做个比较，看看到底谁强谁弱！（下文两款游戏均以PC版为例）

三、游戏画面与音乐音效

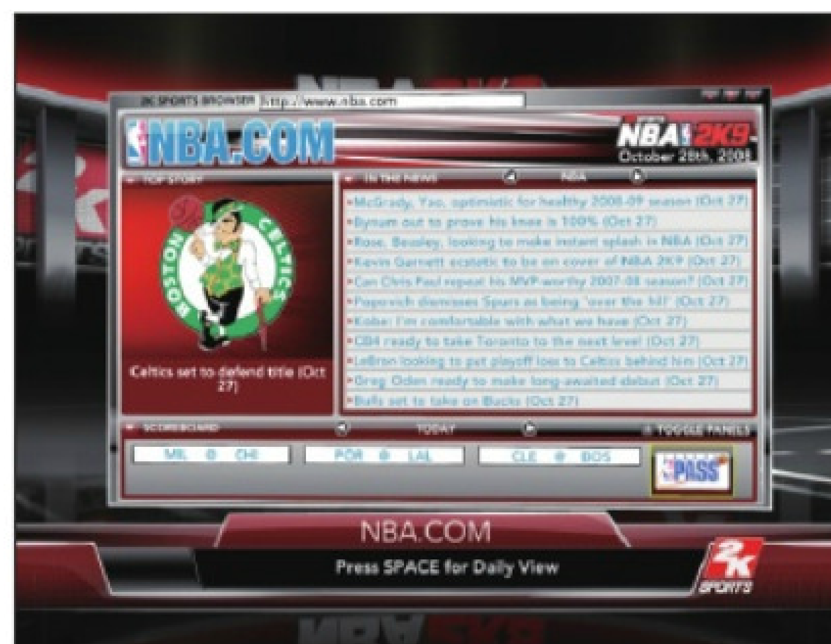
次世代游戏与两年前的游戏相比应该有什么样的效果可能没有一个统一标准，但如果拿黑白电视与数字高清电视作比较，大家也许会有一个比较形象的概念——对！差距就是那么大。从来都没见过PC上有一款篮球游戏的画面做得如此之精美，甚至连能和它比较的其他类型游戏也不多见。2K9的图像效果实在是太棒了！你可以清晰地看到球员脸上的须根、额头上的皱纹、身上球衣的飘动、胳膊上的汗水，还能看到他们的表情波动，发怒、憨笑、无奈、眨眼、疑惑、高兴、兴奋。而场边的观众不再是死板的一片模型，在场边你看不到重复外型的观众，并且观众和啦啦队还能根据场上的情况变化，欢呼、跳跃、鼓掌、喝彩。嘿，注意力要集中点，要不然你可能会和某些菜鸟球员一样，只顾得上看场边的观众而忘记打球！场边有吉祥物在调节气氛，场上有动作如教科书一般标准的裁判在判罚，死球时有保洁员冲进场内拖干地板上的汗水，暂停和场间休息时有身材热辣的拉拉队员翻着跟斗出场，场上的队员会在进球后击掌撞胸还会对着观众席做出各种鼓舞士气的动作。再加上精彩动作的集锦回放，以至在玩的时候经常有路过的人问，这是在看电视直播？看电视，你见过有这么近距离的比赛镜头，见过哪场直播的效果如此震撼人心吗？没有！没错，这就是NBA 2K9的图像效果，它做得如此精致，几乎比赛场上的每个细节它都真实地还原出来了。毫不夸



比赛结束后评选出来的当场最佳球员及他在场上的精彩动作回放



2K系列最早诞生于SEGA的DC主机



王朝模式中的NBA.COM新闻，在这里能了解到最新的动态



在菜单界面里可以看到Xbox360的手柄标志



比赛暂停期间会有啦啦队热舞出场



街头场景的几个游戏



王朝模式的对阵日程表



球员都有着丰富的面部表情



观众的表情和动作各异


场边的摄影记者与观众让人身临其境


几乎可以以假乱真的比赛场面


身体扛人的动作做得非常细腻


“哎，这个大块头太难防了！”

张地说，它的效果能甩开NBA Live 08几条街都不止！

不过因为移植的关系，NBA 2K9对计算机的优化做得不算好，要想图像效果全开并流畅地玩到这款游戏，机器的配置需要达到相当强悍的程度。不过对于篮球游戏玩家来说，值得准备票子来更新换代自己的电脑。如果不想换代也没关系，去一些NBA游戏玩家汇集的网站（比如“NBA竞技世界”）去找相关的补丁或优化的办法也是可行的。在音乐方面2K9做得中规中矩，没有什么出彩的地方。让人印象比较深刻的是，比赛时有时会响起一些经常在体育节目中能听到的经典老歌，另外球打在篮筐和篮板上根据力度的大小也有不同的声音表现。

四、游戏菜单界面及操作

2K9没有中文版，菜单和Live 08相比也有很大的不同，这可能对新玩家上手会造成一定的困难。还好现在网上有很多这方面的对照翻译，实在不行再翻一下词典吧。操作方面由于按键比较多，建议用手柄来玩。这次的移植没能把游戏机上的扣篮和盖帽成功后的手柄震动效果也一并移过来，算是一个遗憾。游戏的左摇杆是控制方向，而右摇杆根据摇动方向的不同，做出各种投篮和防守的动作。这种设计和Live 08的右摇杆做各种过人动作各有千秋，前期可能会不大适应，但是习惯之后就会喜欢上这种感觉。游戏中的过人更多的是靠控制方向利用脚步来进攻，而不是单纯地乱摇手柄就能抹进去了，让人感觉更真实。每次控制姚明用脚步晃过防守队员切入得分之后，总觉得他得到了奥拉朱旺的“梦幻舞步”的真传一般，那种感觉实在是太愉快了！游戏有一个进攻队员投篮标尺的设计，就如手机的天线信号一样，前面是黑色的无信号，等进入球员的习惯得分区域就变成绿色，格数越高，代表球员在这个位置得分最容易，比如姚明在三秒区内就是满格的信号。而球员连续进了几个球之后，投篮标尺信号就会变成红色，这表示该球员现在手感相当好，投篮更容易命中；反之，当连续几个球不进之后，投篮标尺信号就会变成蓝色，手感糟糕的球员此时在空当位置都还容易“打铁”。游戏还有一个防守队员锁定防御区域系统（Lock ON-D）设计，以提高防守的成功率，在防守时玩家控制的球员脚下会出现一个扇型的区域，一共是9个小格子，用右摇杆可以在这9个小格子之间切换，而球员也会快速移动到进攻方前面的9个方位来进行相对应的防守。这样可以根据进攻方的习惯来进行预判，提高防守的成功率。

五、游戏性与人工智能

体育类的模拟游戏，对娱乐性和真实性有很高的要求。2K系列一向在游戏的真实性上做得不错，这一版本继续了他们的优良传统。电脑球队的人工智能做得相当好，进攻得分不是依靠作弊的命中率得到，他们会寻找你的防守空当来得分。而几乎你的每一次失误，电脑都能把握得到！在防守上，电脑也不是随便被虐待的出气包，他们会根据情况通过跑位来断球、盖帽，你那些不合理的传球往往会被电脑给断掉，硬上乱投的球要不被封盖、要不就不进。“合理打球不蛮干”，要记得这个现实中篮球赛的要求才能在游戏中赢得比赛。不得不提的是游戏中的王朝模式，游戏中能够实现三方交易换人，并且电脑经理不再是白痴，NBA Live系列里屡试不爽的多换1以及改位置以假充真的换法在2K9里不会得逞。交易差距不大时，电脑还会提出新的提案让你补充交易。球队里加入了球员的化学反应，性格接近的球员更容易融合在一个队中以提高士气，而改变球员的上场时间以及交易某位球员也会影响到球员的士气和综合能力。可玩性方面的确比Live 08的王朝做得要好得多。

从游戏的图像效果、动作拟真、游戏性等方面综合来看，NBA 2K9算得上是PC平台上有史以来最好的篮球游戏。但是因为移植的关系，2K9居然没有联网对战功能！这个实在是太让人无法容忍了，就像你有一辆漂亮的跑车，却只能在自己家里的院子里开，而没有出去的路一样。对于热爱篮球游戏的玩家来说，玩到NBA 2K9或许是一件很残酷的事情。因为没有针对PC特别优化的NBA 2K9就已如此优秀，如果明年2K Games也因为盗版之类的问题放弃PC版，或者是明年的2K新作依然没有联网功能，这该如何面对？难道还要等待今年“抛弃”了PC玩家的NBA Live归来吗？在有了良性竞争，有了更好选择的情况下，你还愿意和往年一样无论好坏都只是等待着NBA Live新版本的发行吗？



你玩我还是我玩你
——论游戏者的心态

■重庆 曾经宅过


潜能为10的完美于禁


潜能为10的完美赵云


获取曹昂的主线关卡

2008年国庆期间，我没有选择出门旅游，而是彻彻底底宅了7天。第一天里去妖气妖气山下了一款名为《三国鼎立》的回合制网络游戏，之所以下这样一款游戏，就是为了回味一下当年玩《曹操传》《孔明传》时候格子的感觉。下载完成安装好进入游戏，明快的画面很快让人找到当年通关《曹操传》的感觉。不过玩了6天半之后我发现不是我玩游戏，而是游戏在玩我。

第一个问题在我稀里糊涂练了一个下午主角就已经20级之后发现。当主角在6级时加入的武将甄姬的武力竟然还比不过在1级时加入的武将曹昂。虽然甄姬是轻装兵，曹昂是骑兵，在同一等级（不带任何装备）的情况下，骑兵的武力要比轻装兵高。但是我的甄姬毕竟要比曹昂高出5级、装备也要好很多，可是在练级的时候，明显感觉到甄姬比曹昂弱。于是我打开武将的属性研究起来，才发现决定影响武力的因素除了等级和装备之外，还有潜能和成长率。如果说等级和装备可以通过后天练级打怪、升级装备改变，那么潜能和成长率就是先天决定的。在获取一个武将时，他的潜能和成长率就已经被系统随机决定了。最高潜能是10点，一般系统会给你一个潜能只有1点的武将，但是可以通过“放逐（删除）”武将反复刷关卡的方式，获得潜能点数更高的武将。目前我获取的武将最高潜能点数为4，剩下的潜能点数就需要玩家充值购买道具来提升。

潜能的作用是影响武将武力智力统率的数值，潜能值越高，每升一级提升的武力智力统率数值越高。如果你是“人民币玩家”，那么先天的潜能是可以通过花钱购买道具改变的。成长率这个因素完全是先天决定的，成长率分为优秀、良好、普通三个等级。一个成长率“优秀”的武将和一个成长率“良好”的武将完全不能同日而语。我的曹昂之所以比甄姬更猛，原因就在于前者是优秀而后者是普通。明白了这个道理，我马上把成长率是普通的甄姬删掉，然后重新去刷“主线关卡”。反复刷了10次以上，终于得到一个潜能点数是3，成长率优秀的甄姬。我还没有来得及高兴，一个新的问题又出现了。我的“武将阵容”中除曹昂和甄姬外还有另外4名武将（炙灵、曹安民、毛玠、波才），他们的成长

编者按：“评游析道”栏目很少刊登以网络游戏为主题的文章，毕竟还有更专业的“在线争锋”栏目在负责这事。不过，严格来说本文也并不是完全在讲述一个网游故事，从标题可以看出，作者试图以他的经历来讨论“游戏者的心态”这一话题。这是个严肃也具有普遍性的话题，当然，“被游戏玩”也是个见仁见智的看法，作者的经历并不算是绝对的典型（绝对的典型可能都被送进“精神病院”了）。但无论如何，作者的故事是值得借鉴的，如果你在看完后有了共鸣，那么这个故事就没有白讲。

率都是优秀，但是潜能点数都是1。这可怎么得了！潜能值1的武将每升1级属性加成只有5%，潜能值3的则加成15%，是个小学生都会算，这不是等于甄姬以后升1级相当于另外的武将升3级吗？我立马痛下杀手，自毁栋梁，除甄姬以外其它5名武将全部删除重新刷。虽然都是辛辛苦苦才练到20级的武将，但是本着“舍不得女儿套不到色狼”的精神，还是得删呀！

我像个机器人一样刷了一个晚上的关卡，终于把曹昂等5名武将的潜能点刷到3了。不过等级都是初始等级，于是又折腾到深夜把武将的等级练到20级左右，觉得有点累，然后才想到是不是应该睡觉了，一看钟，凌晨4点了。

国庆第二天我睡到中午12点才起来，下了床直接去厨房泡了一桶方便面，三大口解决掉，然后以比上班还要积极100倍的热情，进入废寝忘食的状态，疯狂练级到下午6点半。看着逐渐成长起来的武将们，虽然累是累了点、饿是饿了点，不过还是非常有成就感的。当年那种通关《曹操传》的陶醉感在心中惬意的飘荡着，冷不防身后飘来一句话：“我回来了！”回头一看，心都凉了，女友大人出差回宫了。于是一阵劈里啪啦的奚落开始了。

“晾了5天的被子还没有收呀？想晒成干尸呀？转行考古学家了哟？”

“穿了5天的衬衫还不换呀？考古学家都是乞丐练成的哈！”

“阳台的花死了，仙人掌都被你养死了，还有金鱼饿死了两条，电话费、水费、电费、气费全部都没有缴，冰箱完全是空的。帅哥是准备坚壁清野离家出走吗？要分手提前通知一下哈，我比较脆弱哟，女人都是水做的。”我只好点头哈腰赔礼道歉。晚上被迫陪女友出去逛街，途中我撒了个“老妈生病我要去探望下”的谎，直接杀回去继续《三国鼎立》了。国庆第三天一大早我“闻钟起舞”。老妈特地给我准备了丰富的早餐。喝着热牛奶，吃着脆饼干，心里面想着妈妈好，眼睛里



《三国鼎立》的游戏画面

却布满了游戏格子。就这样又一天的游戏生活开始了。



KOEI早期的战略名作《三国志曹操传》



《三国志曹操传》的游戏画面

《三国鼎立》中不仅有“主线关卡”而且还有“武将列传”。在我看来后者是前者的加强版，经验翻倍、奖励丰厚、获取的武将能力较高，但是难度大，通常需要两人以上组队闯关才能完成任务。当主角达到10级的时候就可以参加“武将列传”中“皇甫嵩”的关卡。因为准备不足，难度又大，也没有组到玩家，所以我在14级和15级时的两次闯关均以失败告终。现在主角和武将都已经23级了，我备齐药水之后再次闯关。因为自身等级提高不少，加上前两次失败熟悉了地图，所以这次终于闯关成功，获取了心仪已久的皇甫嵩。打开皇甫嵩的武将属性栏察看，结果却非常失望，皇甫嵩的潜能为0，而且成长率是普通。面对这种垃圾武将，只能选择删除，然后重新闯关刷过。虽然这次我一个人闯关成功，但是最后通关非常勉强，毕竟“武将列传”是需要组队闯关的关卡。不过游戏里面组队比较困难，要我耐心等待另外的玩家进入房间，还不如我一个人刷。仔细思考一番，我突然想到如果我再申请一个账号练一个新人，那么到时候两个23级的主角一起闯关，关卡的难度自然大大下降，到时候高兴刷几个皇甫嵩就刷几个。

我马上注册了一个新账号，然后成功建立新角色，加入了魏国。就这样国庆的第三天下午，我操控着新主角重走了一遍老主角这两天来走过的“路”。我悠哉悠哉地练着我的新号，喝着老妈炖的鸡汤，心里面那个滋味才叫爽呀。当天晚上我沉浸在游戏中，完全把女友这个不安定因素忽略了。晚上10点左右她给我妈打来了慰问电话，我的探病谎言自然被揭穿，不过我完全蒙在鼓里，还在不停地练级重复刷关卡。晚上10点之前我终于在双开的情况下刷到两个潜能为2点、成长率优秀的皇甫嵩。兴奋之情难以言表呀！本着发扬解放军“连续作战，不怕牺牲，不怕辛苦”的精神，我马上进军“皇甫嵩”的下一关“孔融”。

孔融这关的进入等级是20级，此前我两个25级的主角把“皇甫嵩”打得顺风顺水，于是认为拿下“孔融”应该是顺理成章的事。在轻敌的情绪下，我没有准备好足够的药水就匆匆进入关卡，结果闯到第3小关的时候，因为蓝药不足还没有接近Boss就败北了。于是我花一半的钱在商店里购买了药水，再次闯关。这次因为备齐了药水，闯过前两小关时，主角和武将的蓝还是满的，因此我成功接近第3关的Boss。却不曾想Boss太猛，我两个25级的主角完全不是他的对手，三两个回合之后我就挂了。国庆第四天一大早我再次“闻钟起舞”，在“血债血偿”的激励下我练了一上午的级，两个主角在午饭前都上了29级。就在准



高手的装备　成长率优秀的武将完全超过普通武将

备再次挑战“孔融”时，我发现药水不够了。《三国鼎立》中的药水比较贵，买商店出售的并不划算。药水除了能够通过购买获得以外，还能够制作出来，但是制作药水需要挂材料。我合计了一下，决定再申请两个账号建两个小号来挂材料。也就是说我准备从双开升级到四开。说干就干，中午饭都在电脑面前吃，把妈妈烧的可口饭菜当作网吧饭。功夫不负有心人，下午两点之前两个小号顺利练到11级（只有达到11级才能挂材料）。还好电脑才换不久，双核、2G内存，开4个游戏窗口还是没有问题。

两个大号一边升着级，两个小号一边挂着材料，然后一种打游戏不给钱的“白吃白占”的心情油然而生，整个人总之有点飘飘然。两个小时之后我发现又有新问题出现，因为两个小号挂材料用的镰刀和锄头是用游戏币换的最低级别的工具，所以效率上远远比不上用人民币买的工具高。挂了两个小时的材料，居然做不出几个像样的药来。我一想，反正都开了4个账号了，豁出去再开4个。我天生是个实干家，马上建了4个新角色，直接从四开进化到八开。看着8个游戏窗口一字排开，心中颇有些得意，不过得意的同时我发现自己和机器都越来越累。晚上8点左右，女友给我妈送围巾，顺便和我吵了一架。我一向喜欢玩游戏，她一向不理解我玩游戏，觉得是小孩干的事。本来兴趣就不一样，再加上这次我有欺骗她的事实在先，连老妈都站在她一边帮她说话。我是男人自然要面子，当时心想反正谎言也被揭穿了，我才29级，破罐子破摔吧。于是我懒得再多说什么，特别有性格地把门一甩，继续奋战去了。

不过一个人呆在房间里玩游戏的心情也没有了，和女友吵架这自然是破坏心情的原因，但这并不是主要原因，主要原因是我发现自己越玩越累。国庆第5天早上，我没有再“闻钟起舞”了，一觉睡到中午12点。午饭的时候老妈特意和我谈心，其实也没有什么好谈的，拐弯抹角地说女友的好话。我心里面还在气女友昨天晚上说的“玩电脑游戏的都是傻瓜”。其实这本来是她的一句气话，没有生气的必要，不过我特别反感那种“不懂装懂”的样子。吃完午饭，我也懒得再想吵架这事了，于是坐在电脑面前打开《三国鼎立》的登录窗口，当我把8个账号登录上去之后，我看着8个一字排开的游戏窗口，突然失去了玩下去的热情。我发现：我不是在玩游戏，而是游戏在玩我。

《曹操传》是一款单机游戏，它的游戏设计（比如武将培育、兵种组合）远远没有《三国鼎立》那样富于变化。说实话，个人认为《三国鼎立》是一款全面超越《曹操传》的三国题材的回合制游戏。但是以前玩《曹操传》是越玩热情越高，现在玩《三国鼎立》是越玩热情越少。到底是怎么回事呢？我仔细思考了一下，发现问题的关键还是玩游戏的人心态出了问题。

当年玩《曹操传》的心态是因为喜欢曹操这个人物，于是想在游戏里面扮演这个人物。这个心态不功利，单纯从个人的兴趣出发，所以越玩越开心。但是现在玩《三国鼎立》，在还未进入游戏之前就有一个想法先入为主——超过别人。正是在“超过别人”这个心态的左右下，我才从双开升级到四开再进化到八开。为了要超过别人，于是玩家只有在游戏里面不停练级，重复刷关卡获取潜能点数更好的武将。从这个角度来看，你已经不再是为快乐而游戏，而是为了超过别人而游戏。

在单机时代，玩家只要超过（打败）电脑就能获取胜利。而在网络时代，玩家打败电脑获得的乐趣远远低于打败另外玩家获得的乐趣。毛主席说：与人斗其乐无穷。但是有个问题是，电脑是死的，人却是活的，当你练级的时候，别人也在练级。电脑是等待你来打败它，但是要打败高等级的玩家需要你不停地奋起直追。我武将潜能点最高是4，但是精通此游戏的玩家的武将动不动就是10，两者之前根本没有可比性。

看着那些动不动潜能点数都是10的玩家，我突然想到一个问题：我为什么要去追求潜能点数为10的武将呢，一个潜能只有1的武将难道不好吗？《大众软件》的记者Littlewing曾在一篇名为《虚拟的游戏，真实的利润》的杂文中如此写道：“当一种行为成为潮流，个人的力量就很难与之抗衡。”这种难以抗衡的潮流投射到网络游戏中就是：用点卡换金币，用钱买装备，请代练让人物在短时间内快速提升到最高等级。在等级、装备就是实力的代表下，玩家进入游戏之后就是不停提升等级、锻造装备。我开8个窗口挂制作药的材料和不停锻造装备其实是一个道理，当你开了8个窗口的时候，实际上已经不是在为快乐而游戏了，而是在为玩游戏而游戏。玩游戏不经意之间被“超过别人”的心态的影响下变成了一份没有收入的工作。本来工作就让人不开心，更何况这是没有收入的工作，我怎么可能越玩越开心呢？

当我想明白我为什么玩《三国鼎立》的时候，我毅然关掉了多余的7个窗口，摒弃了“超过别人”的想法。我在游戏里面一个人面对电脑控制的NPC，自娱自乐，找到了玩《曹操传》的感觉——走格子的感觉。

这次的游戏经历让我深深的反思。从一开始的投入到中途的放弃，再到重新调整了心态找到快乐，我发现网络游戏常常让玩家陷入一种焦虑当中。这种焦虑来源于玩家“超过别人”的心态，这种心态使玩家不由自主地接受枯燥的练级，再加上游戏开发者的提倡引导，“超过别人”的心态被玩家毫无保留地接受。我认为正是这种过激的心态让玩家在游戏的开始之初就产生了相当程度的焦虑感，这种焦虑感在游戏设计的引导下（通常以杀死敌方阵营的玩家）释放。但是这种释放实际上是暂时的，在提倡与人斗的网络游戏里，玩家只要保持一种“为快乐而进入游戏，而不是为超过别人而游戏”的心态，我想我们才能玩得更开心。



玩家在挂制作药品的材料

剧情列表
曹孟德初战黄巾
杀奸细营救亲王
探情报密袭敌营
歼二帅斩草除根
手到擒来降波才
势在必得斩彭脱
魂断义绝定军心
入宛城灭四护法
杀渠帅平乱南阳
风浪未平余虐起
奉朱隽命讨赵弘
黄巾残众会精山
曹昂遇险失密函
张梁围城报血仇
赶尽杀绝殁黄巾

主线关卡的剧情列表

后记

2008年我的国庆假期应该算是毁了，6号和7号两天忙着向女朋友赔礼道歉，但是我找到了一种玩游戏的心态，或许这就是游戏带给我的思考吧。



马克斯·佩恩传奇

□江苏 十大恶劣天气

（注：国内正版译名之一为《英雄本色》）

他曾经是充满正义感的缉毒战警，他曾经拥有幸福美满的家庭，但美好的东西就像瓷器那样美丽而脆弱，可以在一瞬间灰飞烟灭，也可以将一个曾经感觉自己拥有全世界的人瞬间变为一个已经没有任何东西可以失去的人。从此以后，黑夜纽约雪景中多了一个身穿黑色风衣，怀揣利器的中年男人。他可以让子弹跳起集体舞，可以让自己与敌人的舍命搏杀看上去像一场优雅的芭蕾舞剧，他可以用枪管来宣泄自己永远都不会停歇的复仇怒火。他，在忍受最大的痛苦（Max pain），他唯一能做的，就是让他的敌人们成为自己无尽痛苦的分享者。他，就是马克斯·佩恩（Max Payne）。

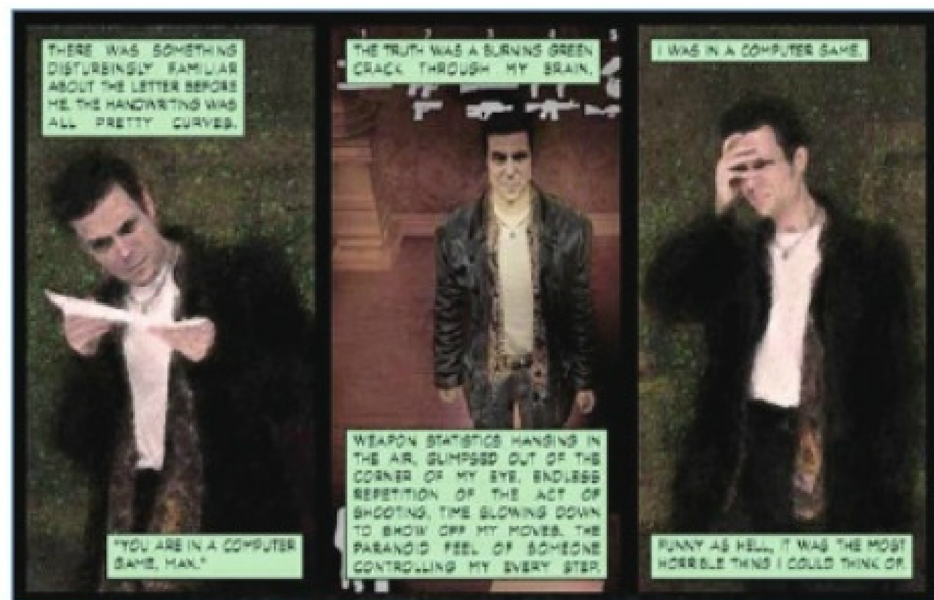
熊熊燃烧的复仇烈焰

佩恩原本是纽约警署的一名警探，在参与毒品调查的过程中，触动了贩毒集团的利益。一天下班之后，打开家门后的佩恩发现居然有一些持械的瘾君子在其中游荡。在射杀了这些非法闯入者之后，带着不祥的预感，佩恩推开了主卧室的大门，眼前看到惨绝人寰的一幕，让佩恩彻底崩溃——妻子和女儿被虐杀，死在了卧室的床上。

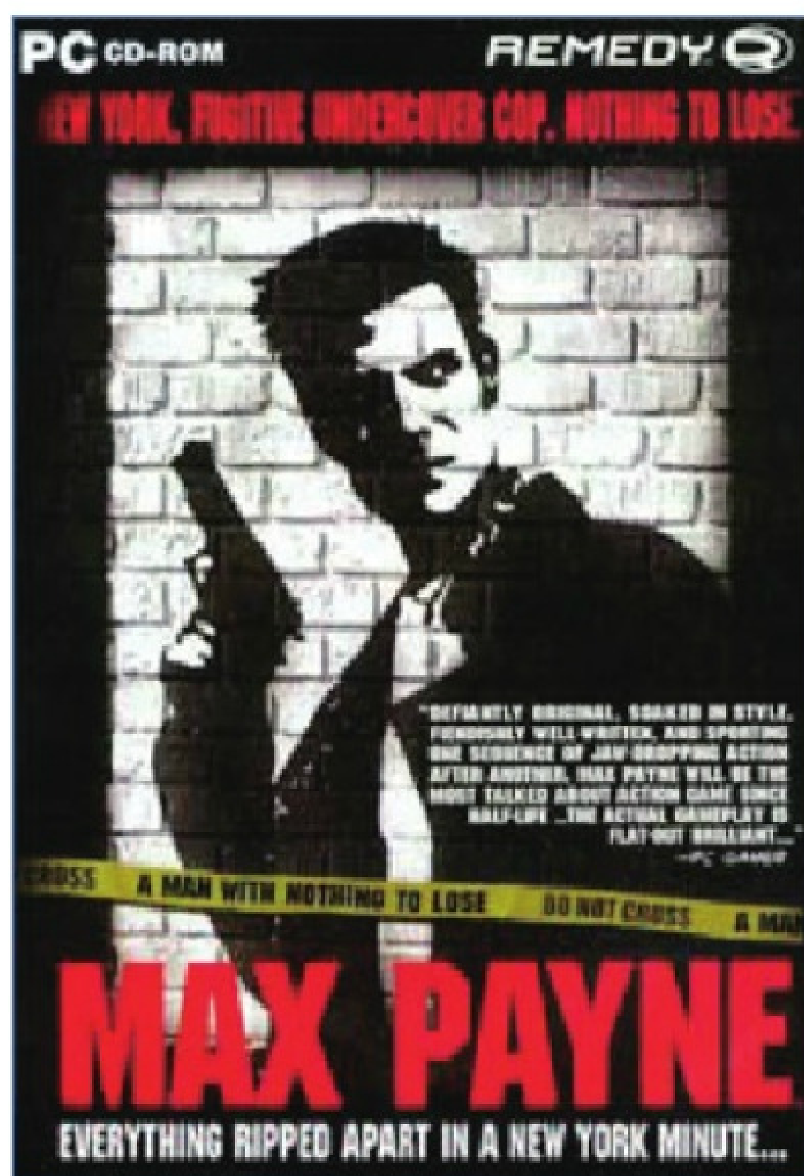
三年后佩恩调入了司法部药品管制局（DEA），以卧底探员身份负责调查引发这场惨剧的元凶——新型毒品Valkyr及其主要经营者——黑手党Punchinello家族。一天，佩恩被指示要求前往纽约的一间地铁站，与DEA的另一位探员，同时也是自己的好友Alex Balder见面。Balder告诉佩恩，Ragna Rock舞厅的老板Jack Lupino可能是幕后负责毒品运转的核心人物，就在佩恩希望获得更进一步的情报之际，Balder被不明身份的刺客暗杀。与此同时，警察与黑帮同时出现在犯罪现场，接下来佩恩的命运再度发生了逆转：警察认为佩恩就是杀死Balder的凶手，而黑帮也知道了佩恩其实是内鬼。接下来的佩恩遭到了黑白两道的双重追击。

在身份没有完全暴露的时候，佩恩找到了Punchinello家族中的两个小头目——Finito兄弟，试图找出Jack Lupino的行踪。但消息灵通的黑帮很快就对佩恩实施了格杀勿论的行动，在一场枪战之后，Finito兄弟连同数十名匪徒血溅当场，佩恩在房间内找到了另一个名叫Vinnie Gognitti的头目与Jack Lupino关系甚密。佩恩从他的口中得知Lupino正藏身在一间名为Ragnarok的夜总会中。在又一轮的大开杀戒之中，佩恩杀死了Lupino，并且随后遇到了二代的女主角Mona Sax，他与她分享了一杯威士忌，随后佩恩陷入昏迷之中。原来莫娜早已经在酒杯中放入了镇静剂，她知道佩恩的一切，也非常同情他的遭遇，甚至在短暂的交往中对其产生了好感，但身不由己的她只能听命于黑手党的命令行事。

醒来之后的佩恩发现自己被绑在椅子上动弹不得，他被黑手党成员严刑拷打。利用刑讯者离开房间的机会，佩恩解开了绳索，随后操起那支用于拷问自己的棒球棍杀出了重围。随后他与俄国黑帮达成了协议：由俄国黑帮提供用于摧毁Punchinello家族的军火，作为回报，佩恩会为他们夺回一艘被“黑吃黑”掉的走私货轮。佩恩完成了任务，就在此时，黑手党匪首Don



以真人来演绎卡通风格过场，增加了初代游戏的意境



一代封面

Punchinello打电话给佩恩，要求他前往一个自己地盘上的饭店谈判。尽管已经预料到这肯定是布置好的圈套，但佩恩依然义无反顾地踏上了征程。果然不出所料，在饭店中，佩恩遭遇到了全副武装的黑帮杀手的围攻，一枚布置在其中的遥控炸弹也正常的"工作"了，但这一切都没有伤害到佩恩一根汗毛。而通过对杀手的拷问，他知道应该到哪里才能完成自己的复仇之旅。

此时Don的宅邸周围密布铁桶阵，正面强攻将是死路一条。而佩恩意外发现后门的保镖早已经倒毙，原来莫娜暗中帮助了佩恩。佩恩潜入Don的房间，发现Lisa Punchinello（Mona的双胞胎妹妹）死在了Don的床上，他将全部的怒火发泄在了仇人的身上。在拷打中，Don交代自己只是整个毒品利益链上的一个棋子而已，政府中的"大人物"在幕后控制了一切。正当佩恩希望获得进一步信息的时候，一群政府特工突袭了房间，杀掉了Don灭口。佩恩躲过了袭击，当他走出房间的时候，被一个名叫Nicole Horne的女人及其携带的三名特工包围，特工为其注射了过量的毒品，试图将现场伪装成一场仇杀案。在陷入昏迷之前，佩恩听到了特工们提到了一个代号为"兵刃"（Cold Steel）的地点。

在莫娜的帮助下，佩恩再度逃出死神的手掌，他立刻开始着手调查"兵刃"。这原本是冷战时期为了躲避核袭击而建设的巨型地下军用堡垒，早已经废弃。而当佩恩赶到这里的时候，却发现它依然在运作，并且周围密布政府特工和私人保安。势不可挡的佩恩使得Nicole Horne不得不启动了自毁装置，试图消灭所有的证据，而佩恩则在整个堡垒化为灰烬前获知了整个事件的真相。原来Valkyr是由军方在越战时期研究的一种可以提高士兵生理和心理耐力的兴奋剂，在实验失败之后，项目的参与者Nicole Horne计划将其"民用"，她成立了以制药公司为包装的Aesir企业，从而造就了一种价格低廉，但"疗效"加倍的新型毒品。佩恩的妻子曾经是这家企业的雇员，在偶然的机会下发现了这一阴谋，因而被杀，从一开始，佩恩就不是他们的目标，但他们的残忍举动最终让自己成为了佩恩的目标。

随后，佩恩收到了一个自称为Alfred Woden的男人的电话，两人见面后，Alfred Woden介绍自己是有司法部背景的秘密组织"核心集团"（Inner Circle）的成员，如果佩恩能够杀死Nicole Horne，捣毁她的毒品制造基地，那么警方将对佩恩不予起诉，还给他正常的生活。正当谈话的时候，整个Inner Circle的办公地点遭到了"冰刃"特工的袭击，Alferd Woden倒地装死逃过一劫，而佩恩也踏上了最后的征程。

当佩恩打开Aesir企业办公楼的电梯大门时，他惊奇地发现莫娜居然举枪对准了自己的额头，Nicole下令莫娜开枪，但此时早已经爱上佩恩的莫娜不忍心下手，结果莫娜被其他杀手射出的子弹击中。当佩恩再次打开电梯的时候，并没有发现莫娜的尸体（这也是为二代所留下的伏笔）。佩恩利用电梯一路杀向大厦的顶层，并在天台上遭遇到自己最后的目标——Nicole Horne。她逃进直升机，佩恩射断了天台上的几根缆绳，最终导致其悬挂的电线杆折断，砸毁了正在起飞的直升机。复仇的炉火终于熄灭，佩恩被NYPD副署长Jim Bravura（后来在二代中成为了佩恩的上司）带走，他已经不在意与Inner Circle达成的协议是否会让自己躲过牢狱之灾，因为他已经完成了自己的复仇，即便面临死亡，也不会有任何的遗憾。

在警察局内部，与其说等待佩恩的是审讯，不如说是一场欢迎会，Alfred Woden履行了他的诺言，佩恩恢复了身份。对于他而言，游走黑暗的杀戮生涯才刚刚开始。

北欧神话背景

Remedy Entertainment是一家芬兰游戏制作公司，在这款游戏中使用了大量的北欧神话，起到象征和暗示作用，既增加了游戏的厚重感，同样也起到了画龙点睛的效果。

游戏的基本框架依照北欧神话中善恶大战而导致的世界毁灭（Ragnarok，游戏中也有一个名为Ragna Rock的舞厅）打造，包括贯彻始终的漫天大雪和无尽黑暗。游戏中场所、人物的命名方式，也有浓厚的北欧神话味道。

Valkyr：毒品Valkyr的名字来自于北欧神话中主神奥丁的十二侍女之一——瓦尔基里（Valkyr），北欧人认为每逢人间有战争的时候，奥丁就派遣他的瓦尔基里从阵亡的北欧勇士中挑选一半带入宫中，先由奥丁的两个儿子欢迎，然后带到奥丁御座前受赞奖。战死者的魂灵上天后就由神赐予盛宴，天天快乐，无数的北欧战士正是在这一神话的鼓舞下视死如归。毒品Valkyr的药效正是让使用者充满了亢奋的死亡幻想，对应了神话中的这一特色。制造药品的Aesir企业的名字，来自于北欧众神居住的万神殿（又称英烈祠），他们的企业宣传语正是——距离天空更近一些。

Alex Balder：被暗杀的佩恩的搭档Alex Balder，其命名来自于奥丁的另一个儿子——光明之神巴尔德尔。巴尔德尔天性善良，深得诸神的喜爱和人民的拥戴，但他却在梦境中预知到自己即将被恶人害死。奥丁为此下令世界上的任何生物都不能伤害巴尔德尔，但是他忘记了给槲寄生（一种绿色灌木）下达指令，因为他相信这种脆弱的植物无法对任何人构成威胁。结果火神洛基煽动黑暗之神霍尔


遇害后的巴尔德尔


奥丁在古日耳曼语中就被称为Woden


生命之树Yggdrasil

德尔，用槲寄生做成利箭，将巴尔德尔射死。在游戏中，Alex Balder正是在接头过程中被暗杀致死的。

Yggdrasil：Aesir企业使用的Yggdrasil网络，其命名来自于北欧神话中连接天堂与地狱的生命之树Yggdrasil。奥丁杀死巨人伊米尔后，从伊米尔的尸体上生长出来一株巨大的树，这就是北欧神话中支撑整个宇宙的核心。它的三个粗大的枝干分别是伸向人类的“中庭”（Midgard）、伸向巨人国度的Jotunheim和延伸到死人之国的Niflheim。在即将发售的《波斯王子》新作中，同样有生命之树的登场。

Fenris：游戏中并没有出现直接使用这一名称的人物，但Ragna Rock舞厅的主人Jack Lupino一直以为自己是Fenris，这个崇拜世界上所有邪神的疯子在游戏中朗诵了一大堆邪神的名单，其中涉及到北欧神话中的邪神包括——Hel、地狱女王、Loki、北欧神话中的火神，同时也是Hel和Fenris的父亲。芬利厄（Fenris）是破坏及灾难之神洛基和女巨人安格尔伯达的儿子，诸神制作了一根名叫“葛雷普勒”的魔法带将其捆绑，一旦挣脱牢笼，这个怪兽就将带给世间一场劫难。这一神话在南梦宫的《皇牌空战》PSP版中也曾经使用过。

Alfred Woden影射的就是奥丁，



丹麦的制作组Remedy，让游戏具有纯真的北欧血统

他的姓在古日耳曼语中就叫“Woden”。此外Alfred Woden现身的那一章叫做“In the Land of the Blind”。这是英文一句谚语的上半段，全句是：“In the Land of the Blind，One-Eyed is King（在盲者的国度里，独眼者即是国王）”，这句也对应了游戏中Alfred Woden的形象。除此之外还有另一层隐喻：在毒品危害甚广的时候，政府部门却视而不见，只有Alfred Woden还在关注这一毒瘤。他本人也并非是光明正大的形象——为了防止Alfred Woden反悔与自己的协议，佩恩从他的办公室内取走了一盘涉及到嫖妓丑闻的录音带，随后的剧情揭示，Alfred Woden的身份是美国国会参议员。

复仇天使的堕落

在一代的故事结束之后，佩恩离开了DEA重新回到了纽约警署，当上了一名凶杀案侦探。尽管自己的复仇烈焰已经熄灭，但撕心裂肺的痛苦不可能被时间冲淡，他只能用忙碌的工作来暂时麻痹自己。在一次调查中，佩恩发现了一个以保安公司为掩护的杀手团伙“清扫者”，并且再次见到了莫娜，试图压制的回忆再度涌上心头。

回到警察局之后，佩恩听到他的新搭档——女侦探Valerie Winterson在电话中提到了莫娜的名字，随后警局遭到了不明身份杀手团伙的袭击。在杀出重围之后，佩恩追随到一个建筑工地，在这里再度见到了莫娜，二人并肩抵挡杀手的四面围攻。随后赶到的Winterson将枪口对准了莫娜，莫娜声称Winterson是来杀死自己的，在稍作犹豫之后，佩恩对自己的搭档连开数枪，尽管Winterson和自己是“兵”、莫娜是“贼”，尽管自己是执法者，尽管他知道Winterson是一个单身母亲，有一个全盲的小儿子……佩恩并无法解释为什么会对Winterson痛下杀手，他的眼中只有正在受到威胁的莫娜。临死之前的Winterson开枪击中了佩恩的背部，导致他住进了医院。


佩恩在二代中的新形象

出院后的佩恩开始寻找问题的答案，在被俄国黑手党抓获以后，他从首脑 Vladimir Lem那里获得了一切的真相：原来“清扫者”正是Lem所掌控的组织，专门负责除掉他的合法和非法商业竞争对手。Lem与前作中的最终目标Horne都是“核心集团”的成员，在Horne被佩恩杀死之后，Lem决定杀死Alfred Woden以获得整个集团的控制权。而Woden并不是省油灯，他同时也雇用了Mona来除掉Lem。被佩恩杀死的女搭档Winterson是Lem的情妇，她的使命是杀死佩恩和莫娜，利益的交织形成了这个复杂的连环套局面。为了给自己所爱的女人报仇，Lem向佩恩扣动了扳机，并点燃了房子。莫娜再一次从大火中救出垂死的佩恩，在权衡利弊之后，二人赶往Woden的寓所，试图将他从Lem的枪口下拯救出来。在宅邸中，莫娜向佩恩坦白了自己对他的特殊感情让她放弃了自己的刺杀计划。在随后而来的大战中，“核心集团”的两个重量级角色双双而亡，而莫娜也最终死在了佩恩的怀中。在最高难度下是两人生还的完美结局，但就游戏的主题而言，这并非是故事层面上的“最佳结局”。片尾由芬兰摇滚乐队Poets of the Fall演唱的忧伤主题歌《迟到的再见》，也是为了佩恩独自生还的结局而打造的。


二代主题歌的演唱组合——芬兰摇滚乐团Poets of the Fall

相对一代而言，二代的黑暗主题和剧情的深度要更甚一筹，二代紧扣“堕落”这一主题：为了原本是处于自己职业对立面的莫娜，身为一个警察的佩恩可以与黑帮接触，可以帮助莫娜干掉另一个杀手集团，可以滥杀无辜，甚至可以对自己的搭档痛下杀手。他已经彻底违背了自己的人生信条，游戏也使用了大量的闪回和幻觉来描述佩恩痛苦的心理挣扎，在梦境中选择了莫娜而不是妻子（对应一代中拯救妻子的梦境），可以看出他甘愿为莫娜背叛自己的一切。更具有讽刺

意味的是，佩恩深爱着的莫娜就是一代中自己妻女命案的参与者之一，她也肩负着杀掉自己的任务，只不过这一对痴男怨女都在荷尔蒙的作用下忘记了自己的使命，也让自始至终利用着他们的大人物彻底失算，最终搭上了自己的性命。

疾风骤雨般的暴力，最终把我们和人物一起送到了戛然而止的结局。那一刻，雪花静静飘落，此前的所有子弹和鲜血、生命和杀戮，换来的是无奈的哀怨和Late Goodbye旋律中我们的无尽思考……

大屏幕上的佩恩复仇之旅

于2008年11月16日在北美公映的《马克斯·佩恩》电影版，剧本以游戏初代的故事为框架。考虑到游戏的关卡制故事讲述方式并不适合电影的叙事手法，电影对游戏剧本进行了大量调整，故事开头并没有涉及到毒品。电影中由马特·沃尔博格扮演的佩恩的身份是纽约警署“冷案件”（Cold case，指尚未破获但目前已经停止犯案的连环案件）部门探员，一直饱受多年前妻子米歇尔和女儿被杀之痛的折磨。根据线人的情报，佩恩在一个舞会上结识了双胞胎姐妹Natasha Sax（游戏中她的名字叫Lisa）和Mona Sax，前者对佩恩产生了极大的兴趣，而佩恩也发现娜塔莎的身上的文身与凶手刺在妻子身上的图案极为相似。利用娜塔莎对自己的好感，佩恩邀请她来到自己的公寓，但娜塔莎对佩恩已经去世的妻子出言不逊，让他大为光火，他将娜塔莎赶出了大门。第二天，警方发现了娜塔莎的尸体，她的口袋里面还装有属于佩恩的钱包。所有的证据都指向了佩恩，莫娜和警察开始对佩恩展开双重追击。警方负责这一案件的正是佩恩的老搭档Alex Balder，Alex Balder在警方的资料库中也发现了佩恩妻子遇害案中的文身同娜塔莎尸体上的团完全一致，他暗中与自己案件的嫌疑犯佩恩联系，希望能找出幕后的真凶。在佩恩赶往会合地点的时候，却发现Balder早已被杀，而他也被人重击后昏迷了过去。

醒来后的佩恩发现自己躺在医院的病床上，在他身旁的是自己父亲的挚友兼警察同事B.B.Hensley（在游戏版中他正是杀死Balder的真凶）。随后佩恩受到了警察局内部调查处探员Jim Bravura（游戏版中最后赦免佩恩罪行的NYPD副署长）的审讯，利用警方的疏忽，佩恩冲出了审讯室，并从Balder的办公桌有关娜塔莎命案的档案中找到了Owen Green的名字，而后莫娜也决定跟随佩恩一同调查双生子姐妹命案后的真相，但他们赶到Owen Green的寓所的时候，却发现他被一个与文身图案一模一样的怪物拖出了窗外。根据墨水的配方分析，佩恩找到了创作这一图案的文身师，得知这个长有宽大翅膀的黑色怪物，实际上就是北欧神话中的瓦尔基里。瓦尔基里正是制药公司万神殿集团（Aesir Corporation）的图腾，这个企业也是佩恩的妻子米歇尔生前工作过的地方。通过制药公司的高层人员Jason Colvin之口，佩恩终于得知了一切的真相：美国军方要求万神殿集团研究一种可以在短时间内提升士兵战斗力的兴奋剂，但他们开发出的产品极不稳定，只有一成的合格率。为了填补研发费用的巨额亏损，公司总裁Nicole Horne决定将其作为一种廉价的毒品对外出售，这就是Valkyr。而米歇尔恰恰发现了这一计划，并且准备将整个涉案人员的名单和材料交给地方检察官，其中就涉及到了B.B.Hensley，结果他毫不犹豫地前往佩恩的家中将米歇尔杀死。在集团办公楼中，佩恩获取了一个包含整个犯罪计划的磁碟，并在露出真容后的B.B.Hensley所率领的S.W.A.T小组的攻击下逃脱。接下来的剧情基本与游戏版一致，包括在Ragna Rock舞厅与Jack Lupino的大战。

电影结尾与游戏初代不同的是，被注射毒品后的佩恩并没有像游戏中那样陷入昏迷，而是爆发了超强的战斗力，回到万神殿的总部大开杀戒，并且在顶层的停机坪上将B.B.Hensley击毙——游戏中B.B.Hensley死于停车场，最终在停机坪被佩恩杀死的是集团CEO——Nicole Horne。在电影的结尾，佩恩回到了自己最喜欢的酒吧，一旁的莫娜递给他一张报纸，上面有万神殿股价极度飙升的消息，旁边配有集团CEO——Nicole Horne的照片，佩恩的最终复仇之旅，将会在第二集中继续上演。

影片上映后的票房极佳，首映即取得了一千八百万美元的不俗成绩。但影片口碑毁誉参半，尽管在笔者截稿前，电影在IMDB的评分为6.1（8723人参与），不少“专业影评人”依然对电影提出了尖锐的批评，其中想必有不少由于对游戏剧情不熟悉而进行的草率论断。如果你是《马克斯·佩恩》的玩家，那么这部影片应该是不容错过的。P





精彩还将继续
——WCG2008 WAR3项目总结

■江苏 Aken

让所有电竞玩家期待了一年的WCG，在短短几天内就曲终人散。而WAR3项目，仅仅是这整首曲子中的一段音符。然而这段短暂的节奏却并不平淡，3天的激烈竞争中，诞生出无数场精彩对决。

决赛永远是最牵动人心的，2008年的决赛和2007年一样好看。Moon和Grubby两位宿命中的对手为我们上演了3场惊天地泣鬼神的大战，最后还是飞翔的荷兰人把国旗高高地举过头顶。这似曾相识的一幕在4年前也发生过，当时Grubby在WCG决赛中击败了赛前夺冠呼声高过自己的另一个韩国人——“霸王”Zacard，不仅拿到了自己的第一个世界冠军，而且宣布了兽王的正式登基。

WCG的转播结束后，很多人脑海里浮现的要么是决赛的画面，要么是国手们的比赛，而WCG中的精彩却并不只有这些。

一．群雄并起

这次WCG给笔者的第一印象就是——熟悉面孔少了，新人多了；亚洲选手少了，欧美的高手多了。

要说这次WCG比赛中让人眼前一亮的选手，首先当属英国的HUM玩家Bonecracker。这位赛前名不见经传的欧洲选手在WCG小组赛里连克2名兽族猛将——MTW.Who和WE.Like，以小组第一名出线，着实爆了个不小的冷门。虽然在淘汰赛中早早出局，但是他面对ORC时的战术和思路却值得广大HUM玩家学习。



图1.Like怎么也想不到，对手会在自己家旁边，而且是自己MF过的地方开矿

Bonecracker vs Like on TR

战况简述：在TR上和Like的较量。面对刚猛的Like，Bonecracker选择和Like打太极，亦刚亦柔。二本买了PD作为二发英雄，并且一出场将Like的BM斩于马下。然后面对ORC二本部队成型的强势时期，Bonecracker选择了避实就虚，自己进行MF，见面立刻回城，让Like有劲使不上。而一次关键而大胆的偷矿，更是让“猛张飞”Like到比赛最后时刻才发现（图1）。然而此时两边兵力已经相差悬殊，Like只能打出GG。

看点：欧洲人族的大战操作，避实就虚的太极打法。

Bonecracker us Who on TM

战况简述：打法更加正统和稳健的ESWC新科冠军Who，对Bonecracker来说也不陌生。因为在ESWC小组赛里，英国人就给了韩国人在ESWC中的唯一一场败绩。这次在WCG赛场上再次相遇，Bonecracker决定先发制人，而在地精实验室打到吸血光环更坚定了Bonecracker一本TR的决心。果然，Bonecracker卖了回城、拉出民兵TR让Who猝不及防，几根箭塔建立起

来，这时Who还在凭借自己的操作和经验进行拖延，想拖到二本完成投石车出来，企图翻盘。然而Bonecracker冷静地发现了这一点，集中兵力打退了Who的战争磨坊。这样Who基本没有了翻盘的希望，但是精彩场面又一次在“垃圾时间”上演了，Bonecracker凭借着自己的步兵，将Who的两个英雄一一围杀，打破了Who拖延时间的梦想（图2、图3）。同时这一战也宣告了ESWC冠军的WCG之路就此终结。

看点：冷静的判断，精彩的围杀。

WCG一直被誉为电子竞技界的奥林匹克运动会，原因很简单，WCG的平均水平不一定有某些邀请赛高，但确实是汇集了全世界的选手，这样更有利于世界电子竞技的交流，同时也给了新生代选手展示自己的舞台——2005年的Sky就是一个很好的例子。当然，同时也会促成更多冷门的诞生，这也是电竞迷们追捧WCG的原因之一吧。

而这次WCG的小组赛中便折戟的高手并不少见，除ESWC冠军Who、韩国的另一位ORC高手Focus以外，刚刚夺得了WEM冠军的人族小天王INFI也在死亡之组中铩羽而归。而最关键的一场失利，并不是败在Sase和Grubby手下，而是拜一位不知名的欧洲HUM选手yAwS所赐。尽管这场比赛是在大屏幕上直播，选手紧张在所难免，但INFI确实不在状态，yAwS也的确打得很出色，获胜后yAwS兴奋地挥舞了下拳头（图4）。

yAwS vs INFI on TR

战况简述：两人的战斗在TR上展开。一开始两人就出现了分歧，INFI选择MF到3级，而yAwS则利用INFI这一战术，选择AM到2级后立即骚扰INFI。INFI虽然立即回防，却也损失了4个农民。不过INFI的大法已经到3级，选择了压制。但是由于yAwS家中的吸魔塔的存在，INFI不能太过深入。之后INFI选择升级3本，而yAwS则选择开矿。虽然INFI连续的双线骚扰体现了他HUM大师的功力，但自己几次不应该出现的失误，却让骚扰赚来的小优势变成了大劣势。先是熊猫贪图一个海龟的经验，被yAwS引诱之后遭到围杀，然后又是在MF黑胖子时，熊猫脱编后被点杀。而yAwS察觉到INFI出狮鹫后，立刻转出龙鹰。INFI最后一次偷袭yAwS主矿时，AM回城却没有带走2只狮鹫。比赛此时已无悬念，INFI也无奈地告别了本次WCG。

看点：多线骚扰和反骚扰，兵种的转型和应对。

还有一个不得不提的选手，那就是这次获得WCG季军的俄罗斯天才鬼王，16岁的Happy（图5）。虽然Happy成名已久，但是这么小的年龄还是不得不让我们对他刮目相看。而这次WCG比赛里，Happy明显成长了许多，打得也更加沉稳。不会像以前那样出现局面大优的情况下，因沉不住气被Grubby翻盘的情况了。在和Moon的半决赛里，虽然Happy惜败，但是也将Moon惊出一身冷汗。其中Happy和Moon在SV上的大战，Happy更是给我们上演了一次不逊于TED的“小狗蜘蛛一波流”的演出。

Happy vs Moon on SV

战况简述：出生在地图下方的Happy第一时间DK骚扰，却被Moon的BM+AC困住，险些丧命。Sweet说过，“残血的DK是一个危险的诱惑”。果不其然，Happy利用一个残血DK引诱BM，使Moon不得不交出回城（图6）。之后Happy的那迦加入战斗，利用冰箭杀了不少AC以后，更


图2.谁说十字围杀是Grubby的专利


图3.大法师虽死，剑圣也得偿命


图4.兴奋的yAwS


图5.稚气未脱的Happy


图6.难以抵御诱惑的下场

是在没用光环的帮助下，利用冰箭减速，再一次围住了BM（图7）。这次Moon只能痛舍BM的性命。过了1分钟，Happy又一次在Moon的主基地中利用4只小狗十字围住了BM，使得Moon再次交出TP（图8）。经过3次被围，Moon的分矿受到了很大拖延。当Happy小狗蜘蛛一波杀到时，Moon已经没有足够的兵力抵抗了（图9）。

看点：教科书式的UVN，惊为天人的围杀

我们注意到，16强中来自中韩两大WAR3强国的选手仅占3席，到了8强后更只有TED和Moon两个人，亚洲WAR3的优势已经不那么明显。欧美新生代WAR3势力正在迅速成长，8强中的Happy和Lucifron就是其中的代表。Happy自不用说，16岁就打职业的天才UD，Lucifron前段时间更是击败了韩国兽王LYN，实力不可小视。

整体来看，WAR3项目之所以没有像以前的《星际争霸》那样韩国选手一家独大，究其原因，主要还是因为WAR3在国际上的交流比SC更频繁。同时由于各种比赛的录像都是对外开放的，一旦有好战术都会被各方学习，不仅促进了战术的发展，也从另一方面推广了WAR3。


图7.第二次围杀，这次可没有回城卷轴了


图8.Happy用行动告诉我们：十字围杀确实不是Grubby的专利


图9.标准的小狗蜘蛛一波流

二. 何去何从

WAR3发展到今日，战术的更迭已经难以计数，而强势种族的宝座也几经易主。从ROC的HUM凭借速矿的优势占据上风，到1.14版中UD凭借着近乎Bug的毁灭和3连杀横扫各个比赛的冠军，再到1.17中ORC短暂的辉煌，前TFT时代就此结束。从1.17末期开始，NE就走上了神坛。对付每个种族都很适用的“熊鹿流”和1.18时代之中近乎无解的“吹风流”以及Moon的绝学“乱矿流”，都让NE在3年间的各个大赛中取得了很好的成绩。而现在流行的各种战术，也都是从1.18开始初见雏形。1.20作为大家最熟悉的一个版本，虽然算不上是最平衡的，但作为存在时间最长的版本，它也是最稳定的。而1.21和1.20相比，并没有实质性的改变。而到了1.21后期，战术上已经很难有所突破，种族之间的相克和强弱关系也很难改变。而玩家们的议论和不满、职业选手的抱怨，也成为一度沉醉于WoW的数钱游戏中的暴雪推出1.22的最大动力。

1.22的改动是冒险的、颠覆性的。“道具换手将会CD继承”这一改动，不仅扼杀了许多华丽的操作，还让HUM三本的避难权杖彻底沦为鸡肋。若说价格便宜、CD短，二本可以购买的保存被削弱了的话，价格昂贵、CD长达45秒的避难权杖就彻底被打入了冷宫。加上HUM在1.21中最依赖的塔的削弱，几乎宣判了HUM的死刑。而UD的加强，可以说治标不治本，对于UD目前劣势的地位没有什么帮助。NE的削弱虽然也不少，例如毒球效果减弱和小鹿经验值增加等，但都不致命，所以依旧保持着不错的势头。至于什么都没改动的ORC，在ORC玩家的努力下，原来仅仅作用于内战的头环BM战术被推广到与各个种族的对抗中。从此以后，ORC有自1.17以来再次抬头的趋势。而且在最近的大赛中，除了WEM和MGC冠军旁落外，ORC几乎包揽了剩余的冠军。

这次WCG之前，笔者预测ORC和NE夺冠的希望较大。因为这次各个地区出线的选手中，NE依旧是最多的。而ORC虽然没有NE多，但个个都是顶尖高手。例如兽王Grubby、韩国的新科世界冠军Who和中国区冠军Like等。可以说，这些人中谁夺冠都不奇怪。

而经过1.22的改动，HUM已经成为一个很极端的种族。由于塔的削弱，HUM原来万能的强型开矿战术已经很难行得通了，但是不可否认的是有钱的HUM依旧强大，这就导致了HUM对地图的依赖太过严重。例如在EI和TS上，无论哪个族碰到HUM高手，都不好打，而在TM上，任何HUM高手都有可能阴沟翻船。而像INFI、TOD这样的人族大师，在优势地图上一般都能把握住机会。而在HUM有劣势的地图上，有时也有可能超常发挥，创造奇迹，所以HUM夺得冠军的机会也有，而UD夺冠的希望，笔者觉得都寄托在了小胖TED身上。因为无数UD都跨不过ORC这道坎，而TED却是所有UD里唯一一个不怵ORC的。不过TED也有自己的软肋，那就是对付NE的疲软，所以UD夺冠的可谓难上加难。

而比赛的结果也和预测基本相符。被人寄予希望的INFI由于地图的劣势和自身发挥不佳，早早地结束了他的第一次WCG之旅；TOD在与Grubby

的对决中，倒在了被他称为“Cool Map”的TM上；而TED也不走运地与Moon相遇，折戟8强。决赛不出乎意料地成为Moon和Grubby之间的又一次对话，这次，Grubby笑到了最后，带领ORC重回巅峰。

那么，WCG之后的4个族又将何去何从呢？

1.ORC

先从ORC说起，现在的ORC是如日中天。与UD的比赛中，ORC的优势依旧不可动摇，头环BM的出现更是让Lich、AM这类英雄噤若寒蝉。而与NE的对战中，FS的身影已经不见了，兽栏配灵魂归宿中的万金油组合也可以通吃NE的各路战术，所以ORC和NE基本处于五五开的局面。而与HUM除了在少数利于开矿的地图并不占优势以外，其他地图只要打得谨慎点，小心防住HUM的一本TR，打到中后期，即使HUM开出矿，ORC也可以凭借兵力的机动性和英雄的成长性占据局面的主动（图10）。

2.NE

对NE来说，1.22中许多不利的改动让NE很不适应。原先的战术虽然可行，但是效果却大打折扣。首当其冲的就是吹风流的成功率越来越低，而且面对UD的小狗蜘蛛的强势一波，小鹿经验值的变动和保存的不能换手使得NE的防御难度有所上升（图11）。这次WCG中，Moon在淘汰赛中也和UD选手打得十分辛苦，所以NE玩家也需要探索新的战术。不过对付HUM时，由于塔的削弱，一度让NE玩家叫苦不已的一本TR已经几乎不见踪影，NE只要侦查到位，防止HUM开矿，获胜应该不是难事。

3.HUM

而HUM和UD在1.22里一个削弱一个增强，削弱的一边一下子虎落平阳，而增强的一边日子也没好过多少。对HUM来说，在难以开矿的地图上，更加要注意战术的灵活多变，这样往往能出奇制胜，把对手打个措手不及。例如和ORC对战时Sky流TR、一本TR和2本开矿之间的灵活转换就十分重要，这次WCG中的TOD和Bonecracker就是很好的例子（图12、13）。而能开矿的地图上，更需要注意防守和侦查，才能把双矿HUM强大的暴兵能力体现出来。

4.UD

UD的日子虽然依旧难过，但WCG上TED进入了前8、Happy获得了第3，让我们知道UD已经走过1.20的最低谷。虽然对付ORC依旧令所有UD玩家头痛，但是TED这一榜样的存在就告诉所有UD玩家：“Impossible is nothing。”（图14）面对HUM的削弱的塔，UD能更好地进行压制。而在与NE的交战中，越来越多的UD放弃了使用天地双鬼，转为使用中国鬼王TED的“小狗蜘蛛一波流”。事实证明，这招的效果十分显著，TED与Happy在Moon身上各拿到的那一盘，就是利用这个战术，将NE的开矿计划扼杀在摇篮之中。

“没有做不到，只是没想到”——笔者某位好友的这句话，送给HUM和UD玩家是再合适不过了。现在虽然处在低谷，但是新战术就有可能从中出现，兽族的万金油打法就是这样的产物。LYN曾经说过：“如果暴雪不增强ORC，就由我来增强ORC。”他和广大的ORC玩家确实共同做到了。而HUM和UD又该怎样？当然是由玩家来增强它们！

三. 新的未来，新的希望

2009年的WCG将登陆中国成都。纵观这次2008WCG的WAR3项目，排除少部分分组上的问题，还是比较完美的，而且精彩的赛事也让人大呼过瘾。这次唯一的遗憾就是中国选手没有发挥出最佳水平，不过，中国可是一个魔鬼主场，观众的支持会让选手们表现得更加出色，2008年WEM和MGC的冠军都被中国选手获得。如果2009年的WCG如期在成都举行，我们有理由相信，国手会用精彩的表现给我们一张满意的答卷，组织者也会为我们献上一场电竞盛宴。P



图10.跑狼骑战术将ORC的机动性发挥到极致，Grubby也正是借此翻盘击败了TOD



图11.Moon也被TED凶猛的压制打得出不了门



图12-13.TOD虚晃一枪，连续两盘时机不同的TR，将Like挑落马下



图14.UD如何战胜一个没有失误的ORC，让TED告诉你吧

古墓丽影——地下世界

TOMB RAIDER UNDERWORLD

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

在《古墓丽影——传奇》的故事中，劳拉坚信幼时失踪的母亲前往了神话中的阿瓦隆世界，在世界各地收集碎片修复了亚瑟王神剑。不过她的希望破碎了，几处传送祭坛都被毁掉，她只能追随父亲生前的足迹，寻找前往阿瓦隆的另外通道，这就是在本集中要讲述的故事。本集中披露了很多细节，包括劳拉生父的死因，纳特拉给劳拉父女委托任务的真正意图，以及劳拉和阿曼达的恩怨。在故事的结尾，劳拉将和纳特拉进行彻底的了断。

这一集的场景气势恢弘，关卡设计很是巧妙，基本上一关的内容也就两三个大型谜题，玩起来动脑筋也很过瘾。和前作不同的是，给劳拉加入了攀岩技能，对操作的精度要求大幅降低，关卡的娱乐性有了较强的提升。

注：本游戏详尽剧情故事请见下期（中旬刊）杂志。

精品 总评 8.2

制作	Crystal Dynamics
发行	Eidos Interactive
类型	动作冒险
语种	英文

项目	评分
文化包容性	8.5
上手精通	8.5
画面	9.0
音效	7.0
创新	7.0
剧情	8.5



第一关 地中海（Mediterranean Sea）

1.海底石峰

关卡开始，劳拉在一条小船上。在与助手泽普和阿利斯特通话后，劳拉坚持要到地中海的海底搜索那里的遗迹，因为她知道父亲生前曾到过那里，或许能发现前往阿瓦隆的线索。

从船上跃入海中，潜至海底看到一座高高的石峰，在石峰底部有个洞口，先不用游进去，在附近兜转一下，在旁边找到1个水洞，游进去在石桌上拿到1只阀门，这时游进石峰底部的水洞，发现一道封闭的石门。在石门上有3个圆形的纹路，每个圆心都有1个小孔，将手中的阀门安装上去，再在这个水洞的地上找另外2只安上去，然后分别转动3只阀门，将深色图案的部分移到中央，门上的机关启动，在上方出现一道洞口。游入水洞看到一些悬浮不动的水母，碰到会掉血，往前一直游，穿过一道石壁浮上水面。上岸后翻过石头，再由石台攀住墙壁往右侧攀爬来到一道大门前。大门的正中是机关，门两侧各有1块踏板，要全部将它们压下去才行。收集地上的2个石块，将它们压到左边踏板上，再到右边按Q键放绳索，按E键拉绳子将上方石雕的龙头弄下来，正好压到右边踏板上，这时大门轰然开启，洞中霎时一片光明。

控制键位

移动：W、S、A、D	精确瞄准：Z	摄像机：T
下蹲/翻滚：Ctrl	暂停：Esc	目标锁定：鼠标右键
跳跃：空格	PDA：Tab	冲刺：Shift
使用绳索：Q	恢复药：V	前进（驾驶）：W
动作：E	切换武器：R	后退（驾驶）：S
射击：H/鼠标左键	行走：Alt	刹车：空格
投掷手雷：Caps Lock	手电筒：F	

2.挪威海怪

劳拉观察石门的建筑风格，推测这里就是北欧神话中的雾之世界，又称为死人之国。进入石门上阶梯，攀到石堆顶部，往右跳上平台再跳落到底部走廊上。右转上阶梯，前面是深坑，跳到坑底部钻进1个洞穴转到另一边，由石台攀上去。

沿走廊上楼梯来到大殿，这时前面的地面突然被大力击碎沉落下去，空中出现1条粗大的触须。劳拉这时才看清底部水潭里有1只形如章鱼的庞然大物，它就是神话传说中的挪威海怪，或称北海巨妖，只不过它的眼睛已经瞎了。大厅出口在海怪的身后，所以必须消灭它才能离开。在海怪的头顶是一个圆形石台，它被两侧的铁桥和空中的锁链支撑悬吊着，下面首先要做的，是将两侧的铁桥撤回去，减少支撑的力量。

由平台右侧的走廊过去，利用墙上的石边攀跳过去，越过两道深坑转身来到深潭右边平台上，前面有一排共3根石柱，利用它们跳到那根被海怪触须盘绕的石柱上，右移爬上石台，很快石台被海怪的触须打碎，劳拉坠落到底部的潭水里。攀石台上石阶，沿走廊前行找到大殿右侧的机关室。机关室里有只大型齿轮，先扔绳子拉右边的吊环发生坍塌，卡住齿轮的机关被破坏了。由门侧的石台跳上去，攀到顶部再纵身跳上横杆，利用墙壁上的石边左攀到达上方齿轮平台，用机关启动大齿轮，这时大殿右侧的铁桥被石像移开。沿铁桥跑出机关室，到石像旁纵身跳到正中的圆台上，沿着大殿左侧的铁桥进入左机关室，先将左侧墙壁的1只齿轮拉出来，修复传动系统，然后再拉中央的机关，这样大殿左侧的铁桥也被石像移开了。移完两侧的铁桥后，回到大殿纵身跳到圆台后面的平台上，拉下正中的机关，这时圆台被两条锁链拉到高空中，只是两条锁链都即将断掉，这时用枪将两侧锁链的薄弱处射断，高空中的圆台瞬即掉落下来，将下面的海怪砸死。由平台旁边的吊环系绳索爬下去，到左边拉机关打开石门离开这座大殿。

沿走廊来到一处深坑前，往左侧墙壁上跳，往右攀岩越过下面的深坑。上楼梯又遇深坑，这里可以练习一下走平衡木的技术，用A、D键可以调整劳拉的重心。

3.雷神手套

往前来到一座石厅，正中有道关闭的石栅门，里面赫然矗立着雷神的石像。雷神是北欧神话中的诸神之父奥丁的儿子，他是巨人族的劲敌，手中的巨锤是无往不克的神兵。雷神只有系上附有神力的腰带，戴上铁手套才能自如的挥舞神锤。在石像前的石桌上，便是1只雷神手套，下面要想办法将石栅门打开。



图1

观察石厅的两侧各有1间石屋，左边的目前没有什么线索，右侧石屋的门是关闭的，利用圆柱爬到上方的洞口，跳落到石屋内，地上有2个石块和1块踏板，搬着石块站到踏板上，石门开启，按Caps Lock键将石块扔回石厅，扔完2个石块按Shift键冲刺，在石门关闭前跑回石厅。石厅的地上有2块踏板，先将2个石块搬到其中一个踏板上，再用绳索拉住那道石栅门，然后站到另一块踏板上，这时石栅门两侧的石柱都落下去了，用力拉绳索将石栅门放倒。

进屋在桌上拿取手套，这时一群佣兵在身后出现将劳拉打晕。劳拉醒来发现手套不见了，那些佣兵正要离开，口中念叨阿曼达的名字，还在屋里扔了一枚炸弹，劳拉连忙纵身到石后避开爆炸的伤害。劳拉知道佣兵是阿曼达派来的，她必须找到那些佣兵抢回手套。

回到石厅发现出口被炸掉的石块堵住了，跑到左侧的石屋发现墙上有石块被爆炸震落到地上，从而出现一个洞口。攀上石块进入洞里，穿过一间屋子来到外面的走廊，利用柱子爬到上面平台往前跳，一直到达对面的走廊上，穿过通道来到方才有海怪的大殿，此时是在大殿最高处的平台上。利用绳子荡到对面平台（**见图1**），由石堆攀到墙壁上一直往右边走，沿斜坡滑落到右侧石台，这时有两条路走，往左边的墙洞可离开大殿，不过往右边继续爬的话，可以在密室里找到第1只金球，在本游戏中共可收集到6只金球，它们是用来提升劳拉最大生命上限的。离开大殿后，沿着之前的来路返回到海面上，攀上那条小船，用摄像机瞭望一下，在不远处的海面上找到阿曼达的货轮。

4.阿曼达和纳特拉

驾船来到货轮旁，沿铁索爬到货轮甲板，开枪杀掉几名佣兵，然后在一堆集装箱中找较矮的地方跳上去(**见图2**)，由集装箱跳到2层甲板，往前枪杀一群佣兵，来



图2

到船尾停机坪附近，仍是枪战，找楼梯下去进入船舱内部。往前射杀佣兵，途中那名抢手套的佣兵会自己引爆燃气炸死。进入最后的房间看到阿曼达，她正抱怨那只雷神手套不合手掌的大小，等候她离开。玩过前几作的

玩家会了解这个家伙，本来她和劳拉是同学兼好友，但是在冒险中产生了一些误会而成为仇敌。在巨大容器里的是千年女妖纳特拉，她本是亚特兰蒂斯的不朽女王，后来成为了纳特拉科技公司的总裁，现在则沦为阿曼达的阶下囚了。

上前向纳特拉询问母亲的下落，纳特拉让劳拉找齐雷神的武器套装，这样便能前往她母亲的所在地——死亡之国。纳特拉被阿曼达用直升机带走，这时货轮开始猛烈爆炸，劳拉必须火速逃命。

沿来路往前飞奔，不过在爆炸之后轮船已经倾斜，要沿着墙爬到外面，这时阿曼达的飞机冲了过来，劳拉正要朝她开枪，阿曼达将手套投入海里，劳拉遂放弃追杀阿曼达，纵身潜入海底拿回雷神手套。



第二关 泰国海岸
(Coastal Thailand)

1.神庙遗迹

劳拉追随父亲的足迹来到泰国海岸，希望从这里的遗迹中找到有关雷神兵器的线索。

从船上跳入水中，不用理会水中的鲨鱼，往前游到一处石台爬上岸，由这个石台起跳，攀岩往左上移动，再沿石边左移到尽头，反身跳到相对的石峰上，右移攀上一层站立，纵身再跳回方才石峰的平台上。掏枪清理爬出来的小蜘蛛，往前上阶梯右转，前面是一道深涧，滑斜坡再纵身攀到空中横杆上，跃到对面平台。上石阶右转杀蜘蛛，此时身在瀑布的左侧，由悬崖处左转，看到的石墙可以攀到顶部的石崖。前面是条满眼苍翠的小路，沿着路穿过一道峡谷，前面是一道深沟，荡绳子到对岸。沿峡谷继续走找到一处石头堆砌的古老建筑，只是这建筑没有门窗。

站到左侧墙壁前(**见图3**)，在墙壁和柱子之间使用Z字跳攀到柱子高处的石边，左移后跃到另一根柱子上，上移1层再反身跳回来，利用墙壁上的石边右移到尽头，再反身跳石柱，右移往上跳几层攀上屋顶。一座宏伟的神庙遥遥在望，不过前面隔了道山谷，谷中有两排8根石柱，由左排的第1根起跳，再往右排的柱子上跳，如此利用柱子上的边沿、横杆和石壁依次跳跃，最后落身到谷底，一条清澈的小溪由脚边流过。沿河流的方向进入一片草地，往前遇到3只老虎，换上步枪边跑边打，老虎一般是直线扑击，曲线闪避可避其伤害。杀完老虎往前见到一座石头建筑，又是没门没窗，前面有两排石柱，先跳上空中的横梁，再利用柱子和横杆跳到石屋的顶部，注意途中有两根石柱要用Z字跳攀上去。来到石屋顶部平台，往左走过去，攀住平台的边沿往左一直横移，攀上

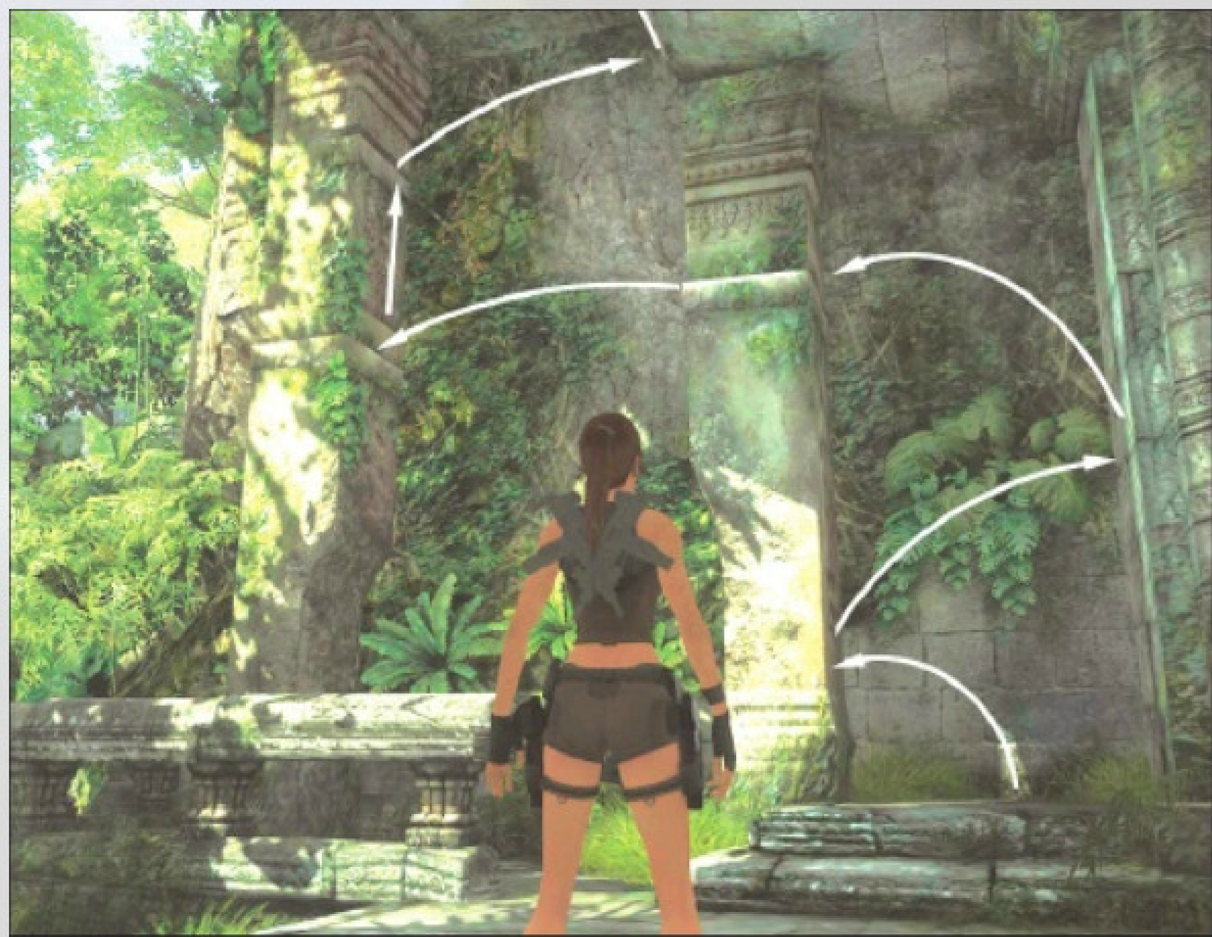


图3

去来到神庙所在的平台，2只猛虎在此守候着，连跑带打将它们解决。

进入神庙沿走廊前行，前面是一个深坑，空中出现成群的蝙蝠，开枪清掉，以后还会经常遇到这种小怪物，咬到身上时要按E键摆脱。跳上空中的横梁，再纵身跃到墙壁的边沿上，一路往前攀跳越过深坑。往前又是一个深坑，先层层跳落到底部，清掉小蜘蛛后往前跑到尽头，利用左侧的墙壁反弹跳到空中的横梁上，再利用前面的横梁一路跳到对面走廊。

2.薄迦伐帝

前面是一座双身四手的神像，劳拉知道他是印度教三大主神之一的破坏之神湿婆，而脚下的所在则是龙王居住的宫殿——薄迦伐帝。劳拉所站的高台上有部石制缆车，上面的机关不能使用，因为驱动缆车的两条锁链都被卡住了。观察两侧锁链通过前方两侧的小平台上，接下来要分别前往两个平台将卡住锁链的东西拔出来，先去哪边的顺序是随意的。

前往左侧平台(**见图4**)：跑到左边走廊尽头，由墙壁跳落到低层平台，再往右边的墙壁攀上去，绕到平台后面再Z字跳上去。来到左侧小平台后，用绳索将插入锁链的铁销拉出来。



图4

前往右侧平台（**见下页图5**）：先到达右侧低层平台，从地上拾起横杆将它插入石柱上，再从这里跳起，利用几根石柱攀到墙壁，再回身跳至柱顶，继续跳上右侧小平台上，将锁链上的铁棍拔出来。

将两条锁链上的铁销（铁棍）清除后，返回有缆车



图5

的平台，拉下机关启动缆车，不想缆车直接坠落下去，在空中迅速按Q键甩出绳索保命，再按E＋S键爬落到底部广场。前面是湿婆石像下部的倒立头像，地上是圆形的滑轨，有两个手执扇子的小石像可沿轨道推动，前面还有一块放有水晶的石座。一会儿要在这里解决一个光线的谜题，目前还不用管它们。

解决掉广场上的蜥蜴，然后由任一侧的走廊下去，两边走廊会在相同的地方会合。来到走廊尽头是间石室，地上有一道竖井，用绳索爬下去，来到一条阴森幽暗的底部通道。前面是一道紧闭的栅门，先从左侧的墙壁跳起，利用墙壁的边沿和空中的横梁跳到栅门的上方，然后落身到栅门的里面。

3.两只透镜

穿出通道看到前面是一重大庭院，四周的墙壁上长满了绿色藤蔓，同样石壁上也布满了横梁和凸起（貌似比较复杂）。在庭院的两侧各有一座石塔，每座石塔的中部都有一间密室，那里皆被两道栅门锁着，需要用两座石塔顶部的机关来开启。庭院出口在右侧石塔的密室里，因此需要做的是前往两座石塔顶部开启机关，建议先开右侧石塔的机关，这样再去开完左侧石塔机关可以就地收集一些宝物，免去一些奔波之苦。

在右侧阶梯中部攀墙上去，再转过去由横梁攀到石柱顶部，纵身跳到石塔顶部，那里有个莲花台座，从上面拿取1只圆形透镜，这是后面解决光线谜题要用到的道具，拿起它后莲花机关发生旋转，石塔中部的一道栅门打开。

返回到庭院底部，射杀空中飞扑的蝙蝠，跑到左侧墙壁攀岩到高处平台，继续清理掉出现的蜥蜴和蝙蝠，在附近找到两面墙壁可用Z字跳上去，再右移过去跳到相邻平台，清掉出现的蜥蜴。平台上有根石柱阻隔，攀住平台边缘往左移，再攀至石柱顶端，左前方便是石塔，用绳子荡至石塔顶部，在莲花台座上拿到另一只圆形透镜，打开两座石塔中部的另一道栅门。离开前可用绳索垂到中部密室，由一侧平台也能跳上去，都有宝物。最后返回到右侧石塔顶部，将绳索固定在莲花机关上，顺绳子落到中部密室，进入走廊离开这座庭院。



戴上雷神手套便拥有无穷的神力

沿走廊前行，用绳子荡过深坑，往前又是一个深坑，由左侧墙壁跳起，沿墙壁往回攀爬到高处平台，纵身跳到右侧墙壁的横梁上，再往前用绳索荡过深坑。穿出走廊来到1个小院落，杀掉1只老虎，由石台攀到墙上，左移后反身跳到石柱顶端，继续往前跳，攀墙左移，利用两道墙壁Z字跳至平台。接下来攀住平台边缘，下落后一路往右侧攀爬，再利用两根横梁跳到对面石壁上。沿石壁往左上方攀跳，爬到高处平台再往回跳，沿着石壁边沿右移，到达院落右侧平台上，由平台尽头的墙壁爬上空中的横梁，射杀出现的蝙蝠，跳过几根石柱进入对面的走廊里。走廊的路都断掉了，由左侧的墙壁跳起，利用墙壁边沿、横杆和横梁一路跳跃到对面。穿出走廊杀蜥蜴，此时所站的平台位于湿婆石像的左侧。

4.光线谜题

站在平台上先将右边的吊环拉下来，这样就可以用绳子到达下面的广场，跑了一大圈为的就是它，不过现在先不要下去。沿平台往前走看到1尊石像的手中拿着两只石制吊篮，跳到较近的那只，这时湿婆的右手会降落下来，手指间拈着一面小镜子。由左边的走廊绕过去，跑到手掌处将身上的1只透镜安装到镜子上面，然后再返回平台跳到另1只吊篮上将手臂升起来，随后一束光线投射到广场上。

由平台将绳索系在吊环上，滑落到底部的广场，再由绳索攀至湿婆神像右侧的平台，这边的石像手中只有1只吊篮，先将附近的铁箱拖过来，靠近吊篮，然后跑到石像后面起跳，将石像手中的铁杖拉下来，这样吊篮就被升起来了，湿婆神像的左手降了下来，落地后将铁箱快速推到吊篮下面，这样吊篮就不会落到地面了。由一侧走廊绕到湿婆的左手处将另1只透镜安装上去，返回来将铁箱拖出来，吊篮落地后湿婆的左手再度升至空中，另一束光线投射到了广场上。

返回底层广场，利用地上的圆轨调整两尊小石像的方向，让它们手中的扇子都朝外，然后将它们分别推到两束光线处，它们手中的扇子会将两束光线都折射到中间的水晶上，水晶发出的光束直射到底部的湿婆头部，地下出现一条通道。

5.奥丁地图室

往前来到一座庭院，将对面的一座石碑拉倒，在地面上砸出一道深井，抓住边缘往下落，按E双手抓住边沿，然后松手落下去，迅速用绳索系住上面的吊环，这样才不致摔死。落地走到前面的石门前，石门发出幽蓝的光芒和劳拉背包里的雷神手套相呼应，劳拉戴上雷神手套，将石门轻轻推开。

进入一座圆形大殿，大殿里有1尊雷神石像，1座石桥连接着中央的圆台，上面一株小树生长得茂盛苍

郁。劳拉观察石壁上的古诗歌，得知这里是奥丁的地图室，收藏着地图和雷神的另1只手套。再看石桌上留下的文字，原来是父亲曾到过这里，他将标注着雷神兵器埋藏地点的地图给毁掉了，父亲拿走了另1只手套，不知被他藏于何处。父亲留下的签名是全名，不太符合他的习惯，莫非在暗示着什么？

下面要想办法离开这个大厅。由圆台一侧爬到底部，用雷神手套可将一面石壁往右侧移动，如此石桥便会在大厅中沿逆时针方向旋转一定角度，这时再跳到外围的平台，继续逆时针拉动石桥，从缝隙绕到石桥后面，将它推到尽头。用绳索跳到内侧平台，将石壁再往右移动一点，这时可看到石桥接通出口，不过先不要离开，而是继续跳到外围推石桥，将它逆时针转动一定角度，这是石桥通往石像头部右侧的平台，走到那个平台，在石像身后拾取第2只金球。跳到下面再将石桥推回去，走过石桥离开这座大厅。

往前是一间淹水的石室，由平台纵身朝右侧的石壁跃去，在空中甩出绳索系住吊环开始摆动，摆动到左端时反身跳到中央平台上。往左边墙壁攀上去，再纵身拉下一根横杆，这时水底的一道石门被打开，沿着水洞一直游到外面回到小船上。



第三关 克劳馥庄园
(Croft Manor)

劳拉认为父亲在地图室是有意留下线索，根据奥丁留下的诗歌推断，父亲是将手套藏在被亡者所守护的地方，并且签名是和爷爷的名字相近的，于是她返回了克劳馥庄园，让管家温斯顿打开了隐藏的地窖通道。

1.炉光壁影

在地窖里找到劳拉爷爷的石棺，将它移开露出下面的地道。沿地道前行，爬柱子跳到旁边的平台上，穿出地道来到一座阴森昏暗的大厅，姑且称它为前厅。目前劳拉站在高处平台上，射杀空中的蝙蝠，由左边的脚手架下到地面，调查一下正中的平台，后面是1道栅栏，里面是另一座大厅，姑且称之为后厅。在前厅平台的石兽雕像身后有1块踏板，是用来开启旁边小栅门的，同时还会点燃火炉，不过要先找重物将踏板压住才行。

右侧栅门不能直接进去，跑到右侧墙角找脚手架爬到右侧平台，再利用空中的横杆飞到后厅的2层平台，找楼梯下去，在岔路口先左走，在走廊里找到1个石块，将它搬到栅门边的踏板上，再由岔路口往右走，在后厅左侧找到另1个石块，同样将它搬过去，将2个石块压到踏板上。这时沿走廊回走，在一侧的暗室里找到第3只金球，然后回去站到踏板上，分别将2个石块扔回到前厅里，再利用栅门回落的瞬间冲刺（Shift）回去。在前厅将2个石块搬到踏板上，这时炉火燃起，直接通往后厅的右侧小栅门也开启了。

前往后厅调查，发现地上有只推杆转盘，墙边还有一根浮雕石柱，炉火的光经过石柱上方投射到对面的玻璃窗上，石柱顶端有一些异形的卡片，光线经过它们在窗户上形成图案，这时要利用石柱上的4个机关来旋转卡片，使光线在窗户上投射出两个人影来，这样窗户中间那道铁门两侧的石柱就会降下去，然后推转盘就能打开铁门。铁门开启是有时限的，迅速由楼梯上到2层平台，用绳索荡过去，在空中需调整一下角度，纵身跳上平台进门。

2.家破人亡

往前上楼梯清理蜘蛛后来到一间密室，劳拉打开桌上的录音机听到父亲的遗言，得知父亲当年在泰国的奥丁地图室拿走了另1只雷神手套，将它带回庄园，希望劳拉能够找到余下的雷神兵器前往阿瓦隆，破坏纳特拉女王的阴谋。尽管目前还不知道纳特拉的阴谋为何，但不难想象它的破坏力。劳拉在桌上拿到另1只雷神手套，并且在文件夹里找到神器地图的照片。这时秘道里出现两只骷髅，将它们杀死后跑上去按E键将骨骼击碎，否则它们会不断复活。



曾经亲密的伙伴泽普竟朝劳拉开枪

接下来要返回庄园，劳拉猜想父亲一定在庄园和密室间辟有捷径。在密室找到一根能推动的石柱，将它推到桌子和铁箱附近，由石柱顶纵身跳上横梁，再由空中的圆柱反身跳上高处平台，离开密室。穿过矿井到尽头开机关，打开石门进入庄园走廊。沿走廊前行，不想发生爆炸，劳拉沿走廊逃出去。这里的走法与游戏开始的训练关相同，难度不大。来到庄园大厅遇到泽普和管家温斯顿，泽普不由分说向劳拉开枪，劳拉逼迫他扔掉枪，询问得知有个和她长得一模一样的人烧了庄园，开枪打伤了泽普，并通过视网膜扫描器的检查前往楼顶拿走了幽灵石，这块幽灵石曾为阿曼达所有，被劳拉抢了锁在庄园里，难道那个人是阿曼达派来的？为了解释心中的疑问，劳拉决定前往保安室调取录像。

让温斯顿带着负伤的泽普离开大楼，劳拉由壁炉右侧起跳，攀到顶端右移，落身到2层走廊上，再纵身跳上横杆，走玻璃门跳上吊灯，落身到保安室里。劳拉在玻璃上看到自己的影子，觉得有些不对，走近端详发觉是另一个人，于是开枪激战。那人身影飘忽，劳拉完全不是对手，被她几招打倒在地。劳拉爬起来，那人已经不见身影，地上躺着身负重伤的阿利斯特。

将阿利斯特背到庭院，温斯顿表示他已经没救了。劳拉决定离开化为废墟的庄园，继续收集雷神兵器，同时调查那个自己分身的事件。那个分身的来历她已猜出个七八分，应该是纳特拉制造出来的，只是她现在被关在囚笼里，难道是被阿曼达逼迫所为？

第四关 墨西哥南部 (Southern Mexico)

劳拉根据神器地图的照片，判断雷神腰带在中美洲，于是驾驶摩托来到了墨西哥的南部，这里是一片原始丛林，生长有珍贵的黑豹和黑美洲虎，吸引了大量的偷猎者，他们在林中到处挖掘了致命的陷阱。

1.禁忌日

由开始的丛林小路一直疾驶（**见图6**），在路左有幢石楼(1)，这时可去拿任务道具。由楼前的石柱跳起，攀到石楼墙上，往左上方移动，由窗口钻入石屋里，地上是一道滑杆机关，用绳索系住它从窗户爬出去，劳拉身体的重量会将机关拉到滑道的末端，这样建筑中部的一道铁门就打开了。摆动绳索跳过去进门，在屋子的石桌上拿到1只铜雕兽头。不能由来路出去，跑到屋子右侧，利用两面墙壁Z字跳上去，爬出窗户跳到石柱上，落身地面，杀掉出现的黑豹，骑上摩托继续行驶。

前面是一片残垣断壁的废墟，绕过去进入幽深的地下洞穴，穿过去后是一条岔路，先往右边走。前面是一座石屋，进去后来到一处宽阔的古代遗迹。劳拉目前所站的平台，地上有3圈轨道，正中是1个转盘，上面缺少了什么部件。在外圈的轨道上则是1个机关，上面是1个骷髅头。遗迹中的中央是开阔的广场，对面是一座相同的平台，广场和对面的平台要由另外两条路才能到达。劳拉断定这座古老的玛雅遗迹是个竞技场，玛雅人将擅闯者投入这

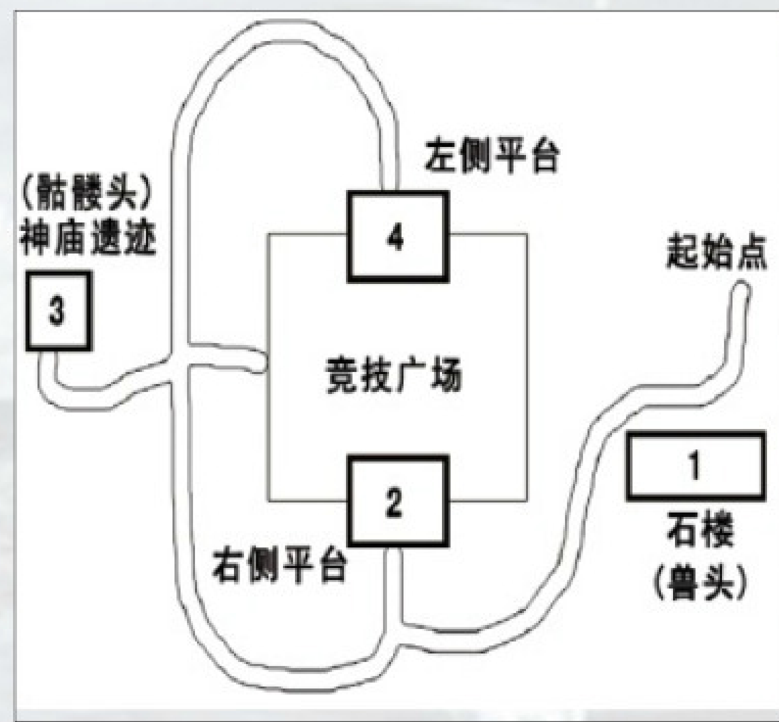


图6



评说 重现史诗辉煌，创作难见新意

■北京 奥杰

《地下世界》是《古墓丽影》系列第八作，也是最新作，原本几个月前就应该正式推出，没想到稍微跳票了一下，正好跳到圣诞节前，这倒也延续了Eidos发行《古墓丽影》系列游戏的传统，就像贺岁片一样，好东西、有实力的东西，都赶在年当口的关键时刻拿出来，既吸引大家的眼球，也考验自己的实力。定位于“劳拉”第一次真正的次世代冒险，外加巩固Eidos风雨飘摇的知名游戏发行商地位，压在这位全球排名第一的游戏女英雄肩膀上的分量着实不轻。

当初Eidos将《古墓丽影》系列的开发权交给Crystal Dynamic是一个明智之举，虽然冒了一些风险，但是《古墓丽影——传奇》和《古墓丽影——十年纪念》在注入新鲜活力的基础上也算是获得了成功。《地下世界》是Crystal Dynamic推出的第三款游戏。坦率来说，相比较于《古墓丽影》系列前作，Crystal Dynamics精心打造的《地下世界》并没有什么真正意义上的创新，不过我们所期待的劳拉冒险的全部元素也算是都隆重呈现于游戏之中了，并且增加了一份比较浓重的史诗化感觉。比如，劳拉的环球冒险再次启动，从泰国到墨西哥、到地中海、再到南北美洲；在探索玛雅文明和挪威文明的进程中，不仅阿瓦隆和雷神托尔的铁锤给我们带来很强的神秘感，而且劳拉与那些邪恶的“老朋友”之间针锋相对的惊险战斗也让我们感到一丝亲切。

早在游戏推出之前，就曾听说Crystal Dynamics在游戏场景方面所下的功夫不可谓不大，一方面给玩家提供良好的视觉效果，另一方面增强游戏互动性，让天气和环境都能成为阻碍劳拉行动的敌人。不过，游戏实际表现出来的情况并非如此，较之我们所期待的情形相差甚远，或者说好的想法并没有得到好的实现。在游戏中，尽管我们会感觉出雨中行进的劳拉在攀爬石壁的时候难度增加，但是大多数设定都是系列前作中曾经出现过的，并没有什么实在的新东西让人回味。或许有人会说，《古墓丽影》系列的游戏特点不在于天气变化的互动，而在于动作和解谜。那么，《地下世界》的解谜设定如何呢？一句话，毁誉参半。在完美的情况下，无论是从场景环境角度来看，还是从解谜自身的性质来说，《地下世界》的解谜设计绝对是整个系列游戏中波及范围最为宽泛的，广度和深度都堪称一流水准。不过，说到蹩脚之处，尤其是在一些关键场景中，特定的解谜途径缺乏逻辑性，既在意料之外，又不在情理之中，让人恨不得把键盘直接砸到显示器上，这样的设定思路有待商榷。

在以前的宣传海报或电影画面上，有一个给人留下深刻印象的场景，就是劳拉驾驶着摩托车，一边疾驰，一边射击。不过对于游戏本身来说，劳拉驾驶摩托车高速追逐的意义只是在于“艰苦”脑力游戏之中的短暂放松，并没有什么重要作用。如今，在《地下世界》中，摩托车则变成游戏进行不可或缺的一个因素。首先，劳拉需要驾驶摩托车穿行于古代遗迹之间；其次，摩托车还要作为重量条件来解决某个谜题需求。不知道游戏开发者为什么要加强摩托车的作用，是不是担心步行跋涉累坏了女英雄？当然，这是玩笑话。究其原因，或许是Crystal Dynamics想要借此设定来打破“古墓”系列直线性游戏流程的传统。在《地下世界》中，劳拉不仅可以驾驶摩托车选择不同路线在古代遗迹之间往来穿梭，还可以通过自由攀爬、借助木杆腾越或像蜘蛛一样匍匐爬行等不同方式穿过相同的地区。不过创新思路可嘉，完成力度却远远不够，这些设定还不足以成为游戏的支线因素。真诚希望Crystal Dynamics能够敢想敢干，在下一部作品中实现大踏步的飞跃。

总的来说，《地下世界》中的场景和环境值得赞叹，一路探险中面对各种各样的挑战也让“劳拉”的冒险历程充满乐趣。不过，对于玩过系列前作的老玩家来说，《地下世界》的游戏性并没有实质性的改进，享受归享受，难见新意还是让人感到遗憾。此外，游戏的视角问题和AI问题也不尽人意，这些都是Crystal Dynamics在下一部游戏中要改进的地方。我们期待着Crystal Dynamics能够让《古墓丽影》系列重现辉煌。

里进行死亡竞赛，胜利者才有生的希望。平台上的圆轨是计算历法用的，在古玛雅历法中每年只有360天，剩余的5天为禁忌日，玛雅人认为在这5天内会开启通往地狱的大门。

2.竞技场

以竞技场的入口为准，劳拉目前所站的平台为右侧平台(2)，对面的则为左侧平台(4)，将两侧平台的机关解开，会开启广场上的一条密道，由那里进入地下遗迹。接下来解决右侧平台的谜题，首先将之前找到的铜雕兽头安装到正中的转盘上，这时机关可以使用了。外圈的骷髅头可以带动外圈旋转，同时可升降正中转盘的齿轮，使之与中圈咬合或分离，决定里圈是否带动中圈旋转。在3圈轨道上分别有1个黑曜石的符石，下面要做的是将3只符号全部指向广场，操作流程如下：

先转动中央的转盘，使中圈的黑曜石朝下。转动外圈的骷髅头，使里圈齿轮和中圈分离。转动中央的转盘，使里圈的黑曜石朝下。转动外圈的骷髅头，使外圈的黑曜石朝下。完成后看到广场地面上现出很多横槽和石台，那里的机关只开启到一半。

离开石屋骑上摩托回到岔路口，这时走左侧的路，往前有两道陷阱，第1道可直接飞越过去，第2道利用左侧的斜坡越过。前面是十字路口，直行的路通往竞技场的左侧平台，右侧的路通往竞技场的广场，而左侧的路通往一座神庙遗迹（3），这时先走左侧的路找任务道具。

走左侧的路，前面的山洞摩托车进不去，徒步穿过山洞来到神庙附近，解决掉这里的黑豹和偷猎者。在神庙前面有两排石柱，前面的一排都有圆孔，到附近搜索下能拾到横杆，或者从后排柱子上拔下1根，将它插到前排左边的石柱上，由此起跳，利用石柱跳到墙壁上，往右攀岩再跳回石柱，利用石柱上的横梁和横杆跳到神庙内部。此时在神庙的右侧平台，观察院子里有一根石柱，石柱顶端有一块巨石岌岌可危，先不管它。用绳索落到院子里，再往左侧攀上平台，这时用绳子系在右侧平台的吊环上，往右移动，将石柱顶端的石块拉下来，坠落的石块将地面砸出一个大洞。

跳回庭院杀掉从地洞飞出的蝙蝠，然后攀住地洞的边缘落下去，失手时按E抓紧边沿，然后利用墙壁的凸起往左边攀岩，利用石柱落身到地面，从石台上拿取1只骷髅头。利用这里的石柱和墙壁攀跳至顶部，回到外面的庭院，从大门的石头顶钻出神庙。回到十字路口，站到最初的路口，走那条直行的路前往竞技场的左侧平台。在进入石屋前，先将摩托车停放在石屋右侧，上方有墙洞的地方，一会儿要从这里跳上车。清理偷猎者和黑豹后来到石屋前，在机关门的右侧墙壁有1个圆孔，先将铁箱推到圆孔下，从地上拾取横杆站到箱子上将它插入墙壁，再将铁箱推开一些，从箱子跳到横杆上拉下它，这时机关门被打开了，落地后快速冲进门去。来到竞技场左侧平台，将之前找到的骷髅头安装到外圈的机关上，这时所有机关可以使用了，操作流程和右侧平台相同。



将竞技场两侧平台轨道上的黑曜石都移到图示方向

将两侧平台的所有黑曜石都指向广场，场中发生天翻地覆的变化，地上竖起两排巨大的石柱，上有喷火的雕龙，正中升起1座高大的双头地狱犬石像，在石像底部出现1条幽深的通道。这时要立即离开左侧平台，由墙洞跳到下面的摩托车上，沿着丛林小路快速奔驶，在竞技广场地道闭合前冲进去。

3.恐惧之殿

前方是1个陷阱，还好劳拉及时刹车。陷阱右边机关是用来开启地道大门的，上面缺少1只兽头，现在还不能使用。骑上摩托车进入左边的门，沿走廊下阶梯，飞车越过两道陷阱，后面的陷阱缺少斜坡不能直接冲过去。下车后先由左侧墙壁的横杆起跳，利用墙壁反身抓到高处横杆，再纵身将柱子上的机关拉下去，陷阱前出现斜坡，杀完蜘蛛跳上摩托车飞过陷阱，往前来到王座大厅。大厅里围圈坐着7尊石像，其中有2尊石像的手中缺少权杖，1根就在石像脚边，另1根在楼梯上方的平台上，分别拾取放到石像手中，这时在石像中间升起1座石台，上面有4个凹孔，分别是白、青、黄、红，接下来要收集4块不同颜色的石板。7尊石像中有4尊可以转动，让它们的脸面对4个方位，这样就能打开面对的4道石门，分别通往4间试炼室，它们是古代王者戏虐误闯者用的。除了有阶梯的那道门可以直接进去，其他的3道都需要费一番周章。

白色石板：由石阶进入上方的石门，里面有左右两排石柱，它们按次序夹击，劳拉要利用它们移开的时机跑到石室里端，太快或太慢都不行。在里端的石桌上拿到白色石板，这时那些石柱的速度会增快，像来时那样跑是不行了，观察对面高处墙上有吊环，趁石柱移开时用绳索将吊环拉出来，一块石头掉落下来，将中央的石柱挡住，趁前面的石柱移开时快速跑到那块石头上，等后面的几根石柱移开再继续往前，跑出石屋。

青色石板：在大厅找一处能用绳索的地方，爬到平台后右转跳到相邻的石柱上，然后沿斜柱滑下去，中途纵身跳到右边平台上进入石室，在里端石桌上拿到青色石板。

黄色石板：跑到大门的右侧，有很多悬挂有奴隶骷

髅的圆柱，到墙边找到两道窄墙用Z字跳上去，往右攀岩到尽头跳到石柱上，利用一排柱子往左跳回来，再跳到一根方形石柱上，转到背后跳横杆到另一根柱子，继续往墙上跳，利用横梁跳到平台上。石室里有长枪和铡刀机关，越过长枪立即蹲下身，避开空中横扫的铡刀，一直走到石室的里端，从桌上拿黄色石板。这时所有机关停止，长枪阻住出路，由一侧的墙壁跳起，落到空中的铡刀上，再跳落地面就可以离开了。

红色石板：站到阶梯的顶部平台，往右边的石兽上跳，再利用横梁、石柱和墙壁一路跳到那道门的右侧，再纵身跳落平台。石屋里有很多喷火机关，抓准时机利用空中的横杆翻越过去，在里端桌上拿红色石板，再利用空中的横杆跳出去。

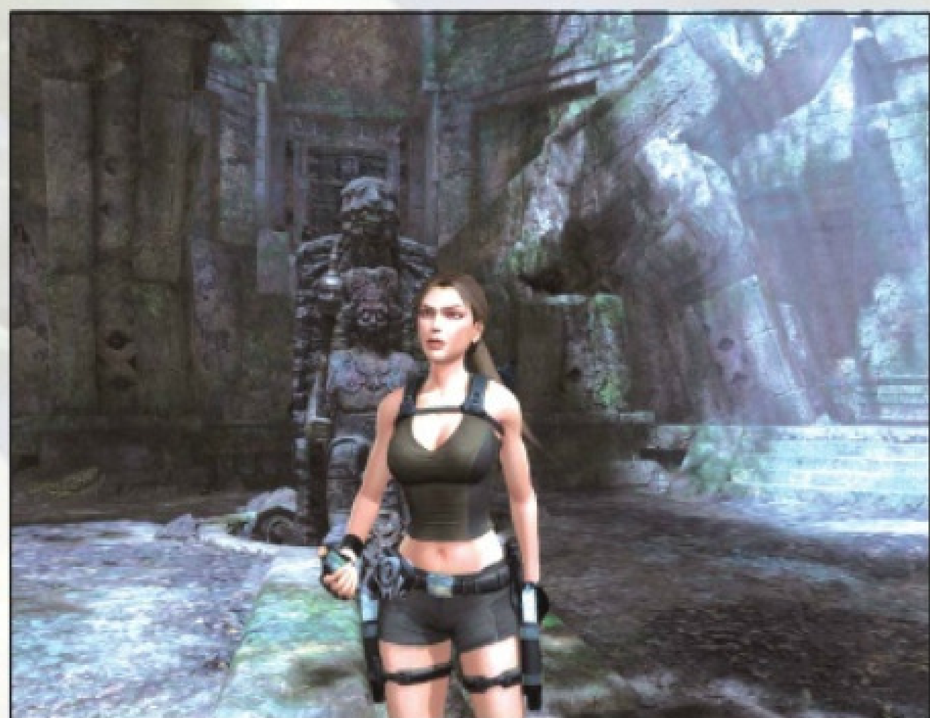
收集齐4块石板，将它们分别放入大厅中央的石台凹孔中，石台和石像间出现4条轨道，将4个方向的石像分别推到中央石台边。回到大厅的大门附近，这里的地上有2块踏板，将摩托车开到1块踏板上面，自己站到另1块上，这时大厅中央的石台沿着4只椅背的轨道升起，露出下面的地道。

4.雷神腰带

沿地道一路奔驰，途中越过陷阱，最后有道石墙挡住了去路，在地上拾到1颗兽头，它是用来修复出口机关的。钻过石墙往前看到一些壁画，描述的是雷神在诸神的黄昏如何用锤子诛杀尘世巨蟒的。

往前来到一个有水的大厅，这里的水是致命的毒液，沾上有即死效果，在后面的跳跃中要小心。在水池中站着1尊雷神石像，不过目前还看不到。先杀掉出现的骷髅豹和一群骷髅兵，打倒后要及时踩碎它们的骨骼，否则会复活。沿这层平台逆时针转过去，找到吐水的蟒头（1），站到右侧平台纵身拉下蟒头上的横杆，蟒头的嘴被关闭，水位开始降落，露出雷神石像的上半身。

返回到最初的平台，攀住边缘往下落几层，一直到最底部，然后迅速右移到柱子后面，往右跳到石台上，这里的动作是有时限的，慢的话会坠落到水里。爬到石台顶部，跳上空中的横梁，快速走到末端，落身到大厅左侧的平台上。往前走清掉几个骷髅兵，由右边的柱子越过平台断裂处，在两根石柱间要用Z字跳。往前来到石像左侧，用绳索由石像背后荡到右侧平台，用绳索将石像手中的盾牌拉过来，纵身跳上盾牌左移，再跳到身后的石柱上，左移落到石像右侧平台，清掉骷髅兵，找到另1只吐水的蟒头（2），这里不能直接跳上去，要先攀到石柱上再去拉横杆，蟒头的嘴闭合后，水池中的水位降落到石像腿部。这时跳回平台，绕到神像后面的石头上，纵身跳落到中央平台上，这里会摔掉一点血。杀掉骷髅兵，在平台上调查那个有2只吊环的石柱，将绳索系在吊环上沿顺时针绕几圈，再按E键拉绳子，石柱旋转钻入地下，这时雷神石像的头抬了起来，同时握石锤的手臂也朝外面张开，露出胸口的洞。利用右侧的石柱跳到石像的胸口，在石洞里拿到雷神的腰带。


王座大厅要前往4个试炼室收集石板



蟒头朝池中源源不断的注入致命毒液


由此跳到石锤上，从石像右眼中拿到第4只金球

拿完腰带先不要离开，石像的右眼里有提升生命上限的金球。将绳索系住中央石柱的吊环，这回按逆时针绕几圈再收紧绳索，将石柱提升起来，这样石像的头又低垂下来了，然后将1根石柱推到沟槽的末端（石像左侧），为后面拿金球铺垫好道路。

接下来要离开这个平台，站到那根柱子顶，用绳子系在蟒头（2）的吊环上，荡到那边的平台，蟒头的嘴同时被拉开，水位漫过石像的腰部。杀骷髅兵，由平台纵身跃到方才推动的石柱顶端，往前跳到石像手中的锤子上，从眼眶里拿到第4只金球。返回那根被推动的石柱，用绳索系住蟒头（1）的吊环朝最初的平台荡过去，攀住边沿爬上平台，此时水位恢复最初的状态，整座雷神石像又被淹没了。

接下来要按原路返回，有的地方被石堆阻住，劳拉要用雷神手套的力量将它们推开。穿过王座大厅进入走廊，飞越前两道陷阱，第3道要利用右侧墙壁的横杆跳到左侧拉机关，升起斜坡后再驾摩托车飞越过去。回到最初的房间，将之前拾取的兽头安装到墙边的机关上，用机关开启出去的大门，骑上摩托车离开这座阴晦的地下宫殿。

第五关 扬马延岛
(Jan Mayen Island)

现在雷神兵器中独缺雷神之锤了，劳拉希望拿齐雷神套装后，能够得到斩妖诛神的力量，彻底除掉危害人间的纳特拉女王。劳拉根据父亲留下的地图照片，来到了北冰洋格陵兰海的扬马延岛，这里风雪漫天，寒冷异常。

1.死亡之门

驾驶摩托穿越雪原进入一座山洞，前面的石门要用雷神手套扳开。骑上摩托来到外面，看到下面是圆形的山谷，正中一座石塔高高耸立，四周是盘旋多层的坡道，骑着摩托一路冲下去，途中的骷髅兵不用理，道路有断裂的地方要利用左侧的墙壁越过去。

来到山谷底部找到一座石门，它就是传说中瓦尔哈拉神殿的入口了，也就是传说中的死亡之门。解决掉出现的骷髅兵，然后在地上收集3块石板，分别将它们安装到石塔底层的石壁上面，此时石塔的各层开始旋转。旋转石塔底层的石壁，使石壁和地面上的符号对应，从山谷的上方投射下一道光束，正落在死亡之门的前方。接下来利用塔壁上的边沿往上攀爬，同样转动余下的3层石壁，最后从山谷上方共投射下来4束光线，死亡之门随之打开。

2.瓦尔哈拉神殿

进入死亡之门，前面是一座不大的迷宫（**见图7**），在开始便是岔路口，左边的路通往一间藏有金球的石室，不过此时大门紧闭。沿右边的路走，这里的路基本是唯一的，其他全是死路，记住路上的障碍，为后面的飞车挑战作点功课。

来到迷宫出口附近的路口(2)，观察左侧墙壁上有圆孔，右侧墙壁有拉杆（这支没什么用，就是告诉你是开门用的）。将石堆边的箱子拖到左侧墙边，从地上拾起横杆插到墙上的圆孔，然后站在箱子上跃起并拉下横杆，此时听到轰隆一声，那个藏有金球的密室（3）大门被打开了。落地后迅速跳上摩托车，沿来路疾驶到迷宫另一侧，在大门闭合前冲入密室，从地上拾取第5只金球。

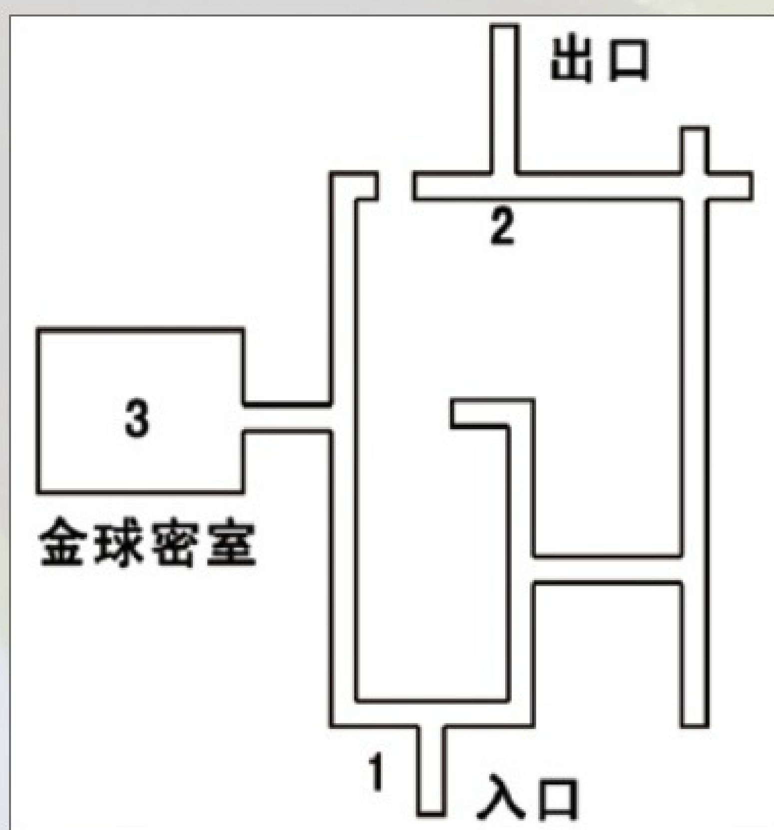


图7

回到出口附近的路口，走到高台前，在右侧墙壁施展Z字跳攀上去，往前杀骷髅兵，来到一座满眼冰霜的庭院。庭院的中央是1座天桥，两侧有几间石室和机关室，不过还没等劳拉走过去，两侧的巨大石锤虎虎生风地摆动起来，瞬间将天桥砸断了。劳拉脚下的桥面开始倾斜，滑动途中纵身跳到前面的石柱上，然后迅速左移跳到下根石柱，再落到横杆上走到末端，落身到下面的平台，随之又是滑动，跳到下一根柱子上。以前的动作都有时限，必须果断迅捷，下面的动作就安全多了。

此时站在一段桥面上，劳拉面对出口站立，此时要往右侧跳起（**见图8**），前往右侧驱使巨锤摆动的机关室(1)，再利用摆动的巨锤到达对面的机关室(2)，往复多次，便可到达庭院尽头高台处的密室(5)拿雷神腰带了。下面详细解说，由站立处往右侧的柱子跳，下落左移跳上相邻石柱，一路攀跳，两根邻近的柱子可用Z字跳到上方，再回身跳上平台进入的机关室（1）。机关室里有一些传送装置，包括2根升降的石柱、3根横转的铁杆、2条运动的铁索，后面的机关室也大同小异。先等石柱下来攀上去，升到顶端反身跳到铁杆上，等它转到高处再纵身抓住铁索，随着铁索运动到达上方通道。地上有高速旋转的铁辊，小心跳过去，在洞口跳上高处的横杆，等摆动的巨锤砸过来迅速跳上去，随着巨锤的摆动右移，等它接近对面时纵身攀上墙壁，再右移跳到一只不动的巨锤上，进入它后面的机关室（2）。这个机关室的齿轮被卡住了，先用铁索、横杆和石柱跳落地面，将齿轮上的石块拉出来，这样机械开始正常运转，外面的巨锤也开始摆动了，按原路回到洞口，跳上摆动的巨锤右移，随着它跳到庭院右侧的墙壁上，左移后由小洞钻进一个有水池的房间(3)。先放绳索垂下去，摆动绳索往右边跳，攀住墙沿后右移，到中央的平台放手落下去，再纵身跳到门口出去。此时位置是庭院的右侧，巨锤的下方平台，出口在右手边高处平台。出门后往左边较短的石柱跳，利用几根石柱跳到右边，再利用两根石柱用Z字跳上到平台。此时的位置是出口平台下方，面对出口的方向，往右侧平台荡绳索过去，再右跳到平台上，进入机关室（4）。进屋开始战斗，对手是庞大的霜巨人，拉开距离射击，它被杀死后会复活几次。在墙边利用Z字跳攀上石柱，经过横杆跳上铁索，这里的铁索是反向的，按E键加速移动到达上方平台。通道的地上和空中都有旋转的铁辊，并且地上是连续5根，是操作的难点，朝前跃起抓住空中的横杆，不等劳拉翻身上去就快速按空格跳跃，否则会被空中的铁辊打下来。

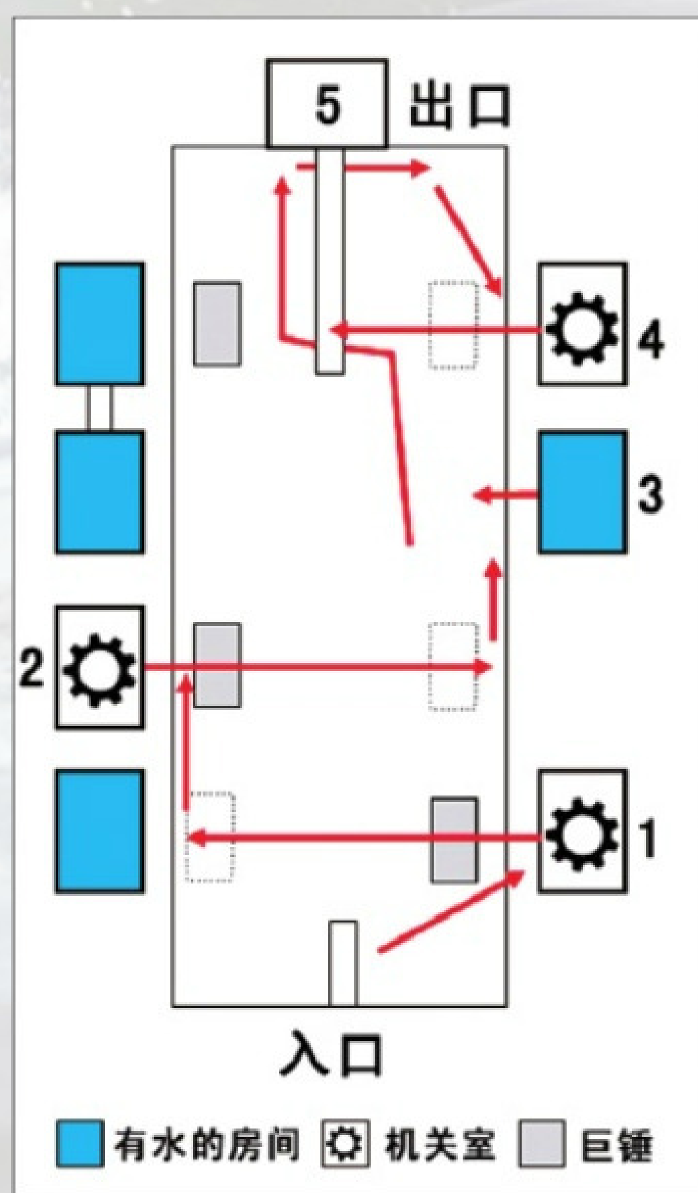


图8

跳上摆动的巨锤，左移后等巨锤经过下面的断桥时按Ctrl落下去，落身桥面后按Shift键往前跑，桥面会迅速坍塌，上石阶进密室(5)拿到超级神兵——雷神之锤。



第六关 安达曼海
(Andaman Sea)

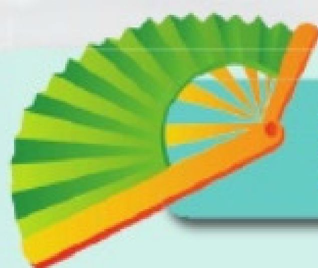


劳拉和阿曼达剑拔弩张

重访纳特拉

劳拉拿齐了雷神兵器套装，来到印度洋东北的安达曼海，希望能从纳特拉那里得到死亡之国的明确位置。在海中找到阿曼达的货轮，按R键切换到雷神之锤，接下来的战斗就很轻松了，小兵基本秒杀。这里的行动路线和第一关尾相同，在船舱里找到纳特拉，她在玻璃上写下死亡之国在北冰洋的位置，随后说她需要劳拉的雷神之锤，而劳拉需要她的仪式，两人合作才能进入死亡之国。

说话时阿曼达赶到，劳拉和她发生争执，没想到那名曾在克劳馥庄园出现的神秘分身竟然反戈一击，将阿曼达扔了出去，看来分身是纳特拉安排在阿曼达身边的卧底。劳拉用雷神之锤破开囚牢，将里面的纳特拉释放出来，劳拉也不清楚这一切是福是祸。



杂谈

世界著名女探险家 ■北京 Griffin

在世界各地寻找被遗忘的古迹，用双枪和“喷子”干掉奇幻世界才有的怪物，这样的劳拉已经陪伴我们很久了，这让我们几乎忘记了她的身份——一个探险家，女探险家。从我个人角度讲，我觉得说劳拉是探险家胜过说她是考古学家，而且，我觉得一个女探险家的职业魅力也远远胜过考古学家。

探险家本来就是少之又少的物种，女探险家就更是凤毛麟角了，不过，在我们这个世界上，还是出现了一些令人赞叹不已的女探险家，她们用无比的勇气和毅力证明了生活的丰富多彩，也让世人对女性刮目相看。

曾经征服南北极和世界七大洲最高峰的英国探险家戴维·亨普勒曼·亚当斯，他的女儿艾丽西娅用行动向世界证明了“虎父无犬女”。身材苗条的艾丽西娅酷爱运动和户外生活，2006年，年仅15岁的她加入一个4人探险小组前往北极圈内的巴芬岛。他们在10天内走完了150英里（相当于242公里）的路程，穿越北极圈内的加拿大巴芬岛，一路上经过了茫茫冰原、危险的瀑布和险峻的高山，温度低达零下50摄氏度。她因此创下抵达北极的“最低龄”纪录。

法国著名女探险家弗德瑞克·达瑞根拥有非常辉煌的经历。30多年前，她以职业运动员的身份驾驶自己的帆船横跨大西洋；20多年前，她从水上运动转型到马术当中，在马球联赛中创下25球的长达15年未被打破的最佳记录；十几年前，她开始画油画、跳伦巴。2003年，她被著名的探索频道称作“文艺复兴时期式”的传奇人物——优秀的职业运动员、出色的探险家、富有技巧的摄影师、高明的画手、纯粹的舞者……1996年，弗德瑞克在西藏探险，并从事藏羚羊、雪豹的野外调查和保护工作。从1998年开始，她开始在中国西藏和四川丹巴等地考察藏羌碉楼，致力于藏羌碉楼申报世界遗产名录的工作。

2007年11月，英国33岁女探险家汉娜·米肯德在没有任何支援的情况下，孤身拖着100公斤重的雪橇从南极圈边缘出发，在零下35摄氏度的南极冰原上艰难跋涉707英里后，终于在12月29日抵达南极极点，从而以短短40天的惊人时间，创造了新的“单人最快南极探险纪录”。令人惊叹的是，为了赶时间，每天汉娜都必须迫使自己在冰天雪地里狂走12小时，却只能靠吃面条和干果充饥。

2008年10月7日，英国29岁的女探险家霍利·巴奇在珠穆朗玛峰上空首次跳伞，并安全降落在世界最高的着陆区，她的这一成绩已经被载入吉尼斯世界纪录大全。霍利·巴奇是英国汉普郡的一名女摄像师，她是在尼泊尔一侧的珠峰上空首次跳伞的三人之一。她说：“我们自由降落了大约1分钟，可以看得到从云上面探出头来的珠穆朗玛峰和其他高峰。”

面对这些现实中的女探险家，即使是劳拉也不得不叹服，她们所经历的、忍受的、得到的和失去的一切，都是人类探求未知和挑战极限的大无畏精神的佐证。





第七关 北冰洋 (Arctic Sea)

1.死亡之国

来到北冰洋，劳拉炸开冰层潜入海底。往前游去，前面是两排手拄长剑的神像，两条铁索从神像脚边经过，有的长剑插在铁索上。神像中间是残破的石道，顺着石道游过去，后面是气势恢弘的建筑。

入口在建筑的中层，不过现在驱动装置没有启动。注意两侧平台各有2座石碑，上面皆缺少一块石板。第1块石板在左侧平台上，第2、3块石板要游到左下边的屋子里收集，第4块石板要游到右侧下边的屋子里收集。拿齐石板分别将它们装到4座石碑上，再到中央平台的石碑上启动驱动装置。

驱动装置虽然启动，但大门仍没有打开，是因为有3座神像的剑卡住铁索了，要将剑移开，需要游到神像的头部启动机关，其中一座神像的传送装置需要从水底拾取2只齿轮来修复。将所有插入铁索的长剑移开，建筑中部的门开启了。

2.伤心的诀别

进入建筑，前面是一座小迷宫，但出路是唯一的，具体走法是右－左－左－右－右－左。来到一座漫水的大厅，看到纳特拉飞到对面平台，用一种神秘的仪式启动机关，正中的大门上赫然是半人面半骷髅的头像，劳拉觉得那人面有些熟悉。

在这个大厅的两侧各有1道瀑布，右侧瀑布后面有间密室，里面藏有第6只金球(**见图9**)。不过要使瀑布消除，需要按



图9

亮4个石壁上的符印。4个符印分别在入口平台的右侧(1)、水池的左侧(2)、水池的前方(3)，位于出口的下面平台、出口平台的左侧(4)。将4个符印按亮后，攀到水池中部的石柱上，用绳索跳入密室拿金球。

来到出口平台，劳拉用雷神之锤解除大门的最后禁制，沿走廊下去杀成群的霜巨人和骷髅兵。进入前面的房间，看到母亲的身影，劳拉亲切地呼唤妈妈，母亲转过身来，半边脸竟然是骷髅，她疯狂地朝劳拉扑来，劳拉知道母亲已经成了怪物，只好满怀悲伤地朝她扣动扳机。

纳特拉出现道出事件原委，她以劳拉的母亲作条件，诱使



纳特拉向劳拉说出自己的计划

劳拉父女为她收集雷神兵器。她收集神器的目的，就是为了到达这里来唤醒尘世巨蟒。在北欧神话中，它是一条环绕世界卧眠海底的大蛇，有毁天灭地的力量，只有雷神之锤才能诛杀。纳特拉正要对劳拉痛下杀手，这时阿曼达赶到，出手将她击落悬崖，并让劳拉快去阻止纳特拉，自己应付一群攻来的霜巨人。

3.召唤巨塔

杀掉走廊出现的怪物，最后来到一座大厅，纳特拉正升起一座巨塔，称巨塔建在巨蟒的薄弱处，蓄积能量后便能将它唤醒，巨蟒会毁灭整个世界并迎来所谓的第七世纪。劳拉避开纳特拉的攻击，接下来要做的是摧毁支撑巨塔的3根斜梁。首先往空中转动的石台上跳，到达对面有吊环的那个平台，顺绳索落下1层，再纵身跳落到最底层平台，逆时针跑过去，依次将2根有符印的石柱推进去，继续逆时针跑。下一道平台有2根较近的石柱，按Z字跳上去。攀到上层平台逆时针跑，在斜梁根部用锤子击碎机关，第1根斜梁断裂成几段漂浮在空中。

返回最初平台，往右侧跳到墙壁中间，按Z字跳上去，沿石柱墙壁攀岩，途中遭到纳特拉的空中袭击，纵身跳跃躲避。攀到高处平台沿环形通道逆时针跑，途中要杀很多的霜巨人，用绳索越到对面，往前推另1根石柱。这时返回方才用绳索的地方，沿绳索爬到上面的平台，纵身跳到飘浮转动的平台上，跳到前面有暗红色符纹的平台上，毁掉第2根斜梁。

用绳索垂下去，此时空中已有3圈旋转的石台，依次跳过去攀上中央的巨塔，一路向上攀爬，途中会遭到纳特拉的攻击，向上跃起避开。攀至巨塔顶端，等转到第3根斜梁的上方按Ctrl落下去，沿斜梁一路滑到根部，将机关砸碎，第3根斜梁断掉了。

巨塔失去支撑摇摇欲坠，纳特拉飞到底部试图维系它的平衡，劳拉扔出雷神之锤将她击杀。劳拉救起受伤的阿曼达，随后在附近找到传送祭坛和亚瑟王之剑，两人顺利逃离险境。劳拉的寻母之旅就此结束，她希望彼处的母亲能够安息。P

PURE
我要飞得更高
——图解《完美机车》

■北京 花痴庆次

为什么要玩这款游戏

当你还是个孩子的时候，看到飞车英雄柯受良飞跃长城黄河，是否感到热血沸腾，也想体验一把如此飞跃的快感？现在有一款叫做《完美机车》的游戏，在这款游戏中你会目瞪口呆地发现，一次平平的飞跃只是根本不入流的表演。当你驾车腾空而起的时候，你得大撒把、翻跟头、做托马斯全旋、表演空气吉他……就算是奥运冠军级的跳水运动员，在你的空中表演面前也得望尘莫及。是的，这就是《完美机车》，这款迪斯尼旗下Black Rock小组制作的游戏堪称2008年最大的黑马，它的技巧性和娱乐性与近两年任何一款优秀赛车游戏相比也不逊色，画面更是美轮美奂，令人心旷神怡。下面，在进入游戏之前，让我们一起高歌一句：“我要飞得更高……预备，起！”

精品 总评 **8.5**

制作	Black Rock Studio
发行	Disney Interactive
类型	竞速
语种	英文

项目	评分
文化包容性	8.0
上手精通	9.0
画面	9.5
音效	8.5
创新	9.0
拟真	7.0

PURE ATV机车5项性能简介

在开始一场比赛之前，你有必要先大概了解一下你的机车。你可以在世界巡回赛模式中随意组装自己的机车，这并不困难，组装的配件一部分影响机车性能，另一部分则影响外观。机车性能反映在5个属性上，从上到下依次是：

最大速度——影响机车的最高速度。

油门加速力——影响油门的加速能力，当撞车或者碰墙后，油门的启动能力相当重要。

操控性——影响赛车的转向能力、灵活度，在地形复杂的赛道中，这项属性的参数发挥着重要作用。

氮气加速力——燃烧氮气的加速能力，可以瞬间追上距离你不远的对手。

特技能力——赛车在做特技时的滞空能力，在空中的操控性。

每种能力都在不同的赛事中发挥着重要作用。



图中右下角是赛车的5项主要参数→

PURE 3种主要赛事

竞速赛（Race）：赛道较长、地形复杂，目标是以最快速度跑完3圈，尽可能取得好名次。竞速赛是考验综合水准的赛事，对赛车的性能和操作技巧都提出了要求，相对来说，更侧重于赛车的速度和操控性能。

短道赛（Sprint）：赛道很短，地形比较简单，通常只有一两个跳跃点，目标是以最快速度跑完5圈。短道赛上经常有一些S形的急弯，是很考验驾驶水平的赛事。短道赛对特技的要求并不高，如果能保证不撞墙跑完5圈、不做特技、不用氮气加速都可以完成。

自由特技赛（Freestyle）：赛道长，但并不追求速度，要求尽量在短时间内做出更多的特技，取得高分数。在赛道上有一些专门搭建的跳跃平台，在这种赛事中获得跳跃机会是最多的。自有特技赛对时间要求限制比较严，左下角的油量表一旦耗光，比赛就立刻结束。在屏幕上方的分数右下角有一个环形的“连续特技倒计时”标志，当你连续使出特技时，这个标记会以乘法的方式计分，而一段时间内没有使出特技，分数的倍数累计就会下降，所以，有机会就要尽量施展特技！另外，赛道上有一些特殊的道具，例如分数×2、特技等级立刻升满、加油等，能吃就尽量吃到。最后要说的是，使用特技等级越高分数越高，1级特技和3级特技的分数是有着巨大差别的！

开始一场Race的比赛

前方有一个立刻得到特殊技巧的道具，不要错过哦

分数右下角的“连续特技倒计时”标志，图中为分数4倍

PURE 空中表演的知识

好了，下面进入正题，我们来说说空中表演技巧。如果你已经通过训练关，想必已经知道怎么在空中做出一个特技，并积累氮气来爆发加速。除了每个角色相当于必杀技的“特殊技巧”外，共有全角色通用的三档特技，而每一档特技配合方向键和“空中变招”键又能衍生出多种变化。

1.普通动作

每一档特技配合4个方向键都可以使出4个不同特技动作，共计12个动作。



3级特技在“方向上”的动作



3级特技在“方向下”的动作

2.变招动作

如果你在跳跃后先按住“空中变招”键（如果你使用手柄的话，推荐设定在R1键上）再按特技键，那么之前的12个动作会分别变成更华丽的升级版本，相当于又增加了12个动作。



“方向右”的3级特技，一只手是攥着车把的



使用了“空中变招”的3级特技，变成了双手脱把的动作



来看一个空中变招的例子，“方向下”的2级特技，双手从抓车把变为抓后座的横杠

3.普通动作与变招动作的切换

如果你在跳跃后先按住特技键不放，再点击“空中变招”键，就可以在普通动作和变招动作中来回变化。注意，这个技巧的分数很高，在自由特技赛中，如果你没有将特技槽积满，不能施展“特殊技巧”，第3等级的普通动作与变招动作切换也会为你挣得不少的分数。



杂谈 现实中的ATV

在游戏中我们驾驶的机车全名叫做“All Terrain Vehicle”（适合所有地形的车辆），简称ATV。ATV分为4种类型：

普通型（G类）：供一般娱乐和日常生活使用；

运动型（S类）：供有丰富经验的驾驶者竞争竞技和娱乐使用；

实用型（U类）：供专门工作之用；

少儿型（Y类）：供16岁以下的少年和儿童使用。


ATV适用于各种地形，安全性高

在游戏中我们玩到的是运动型ATV，从外观上来看，我们一般叫它“四轮越野摩托车”或者“沙滩车”，这是因为其轮胎宽大，增加了与地面的接触面积，从而产生更大的摩擦力，再配合独特的胎纹使其不易打滑，即便是在软质的沙地上也能行走自如。性能优良的ATV不仅能行驶在沙滩上，河床、林道、溪流，恶劣的沙漠地形甚至都能被它轻易征服。载送人员或运输物品使ATV的功能发挥得淋漓尽致，堪称全能的行动工具。

现代ATV的前身是三轮且使用低压气胎的机车，于1960年后开始在美国市场销售。开始时它只是为越野赛设计的车，后来逐渐成为比赛赛车、实用运输车、家庭休闲用车等。从1980年开始，各大汽车和摩托车厂家都开始参与ATV机车的生产，并在上世纪80年代造成了它在美国市场的大流行，同时机车也由三轮改变至四轮。现在ATV风潮由北美、欧洲、大洋洲一直蔓延至全球，在欧洲一些交通情况良好的国家ATV甚至可以上路行驶。在美国每年也会举办不少ATV的野外锦标赛，当然，不会像游戏中看起来那么夸张。

尽管ATV主要在欧美国家流行，但是生产ATV的大厂却很多来自日本，YAMAHA（雅马哈）、HONDA（本田）、SUZUKI（铃木）、KAWASAKI（川崎）等厂家都是生产ATV的著名厂商。

另外，前面我们还提到ATV也有实用和少儿等多种类型，由于ATV非常适合在农村、山区、矿区等地进行运输，加载拖车可以大大增加装载量，提高工作效率。由于ATV的安全性和稳定性要远远高于两轮的摩托车，它也很适合儿童、老年人和残疾人驾驶。


加个拖斗就可以拿来运货了


现实中的ATV比赛

4.空翻

当你跳跃之后立刻快速连击两次方向键“上”或者“下”，就可以连人带车使出前空翻和后空翻。注意，如果你的赛车特技参数够好，一些中等高度的跳跃就可以使出空翻，而不用保险地在最高坡度的跳跃时再使用这个动作。另外，空翻之后也是可以接驳普通动作和变招动作的，只要你的手够快！











我们来看一个空翻后连接“方向上”3级特技的例子

5.特殊技巧

这是游戏中最大的噱头，当右下角的特技槽涨满达到五角星标志出现后，在空中同时按“空中变招”键和“特殊技巧”键，就可以施展无比华丽的特殊技巧。特殊技巧每个角色都有4种花式，不过男性角色和女性角色都各有两个雷同的动作，不过每个人是至少有一个独有的看家动作的，因此所有的角色都值得一玩哦！

特殊技巧的使用时间很长，如果跳跃的滞空时间不够长，不要轻易使用。另外，特殊技巧后也是可以连接普通动作和变招动作的，要求一样：手够快，距离落地尚有充裕时间。





这是Jay的个人特技：空中空气吉他！

小诀窍：

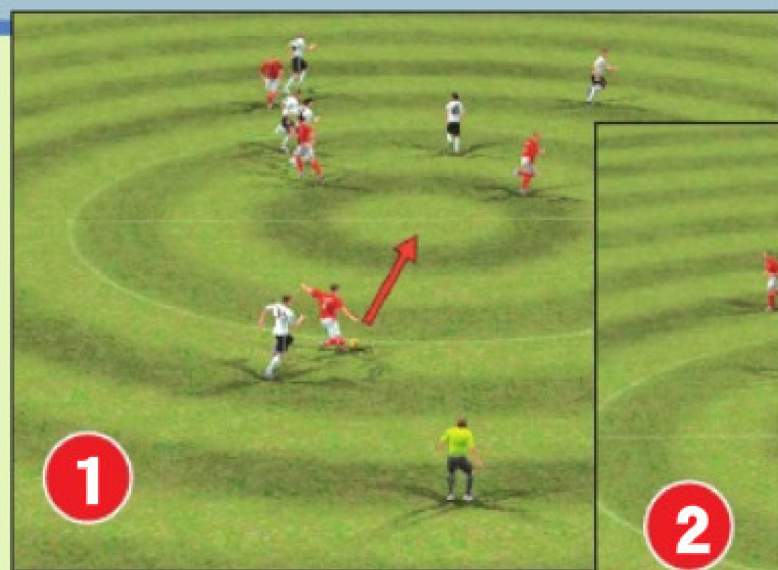
1.特技槽积满后，可以使用氮气加速消耗3级以上的一段，并不会因此损失“特殊技巧”，不过切勿太贪！

2.要过短道赛的“S”型急弯，诀窍是提前打方向转，利用赛道的宽度来达成无撞墙无出界的完美转弯。

3.如果你也遇到了进入游戏时读盘时间太长的问题，请在读盘中切换到桌面，将游戏在后台运行，这时你会发现，读盘时间被大大缩减了！

乾坤一技

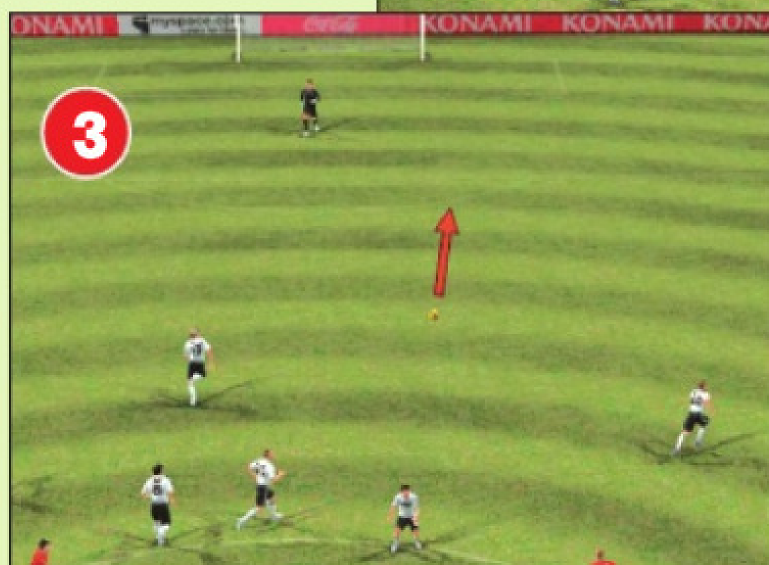
PES2008中场雷兽射门技巧



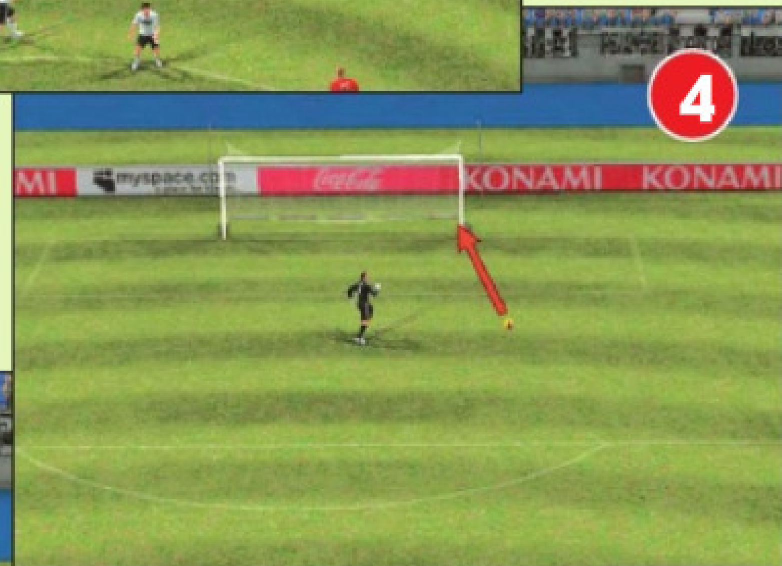


■四川 秦国强

1996年8月17日，英超新赛季揭幕战上，曼联客场挑战温布尔顿，在比赛即将结束时，贝克汉姆在中圈靠右边线处得球后转身吊射，皮球划出优美弧线直接钻入网底。足球游戏里同样可以再现这一幕——在PES2008中，当对方进攻时，该队门将会站在过于靠前的位置，正是这个发现才诞生出了本文所要介绍的中场雷兽射门技巧。



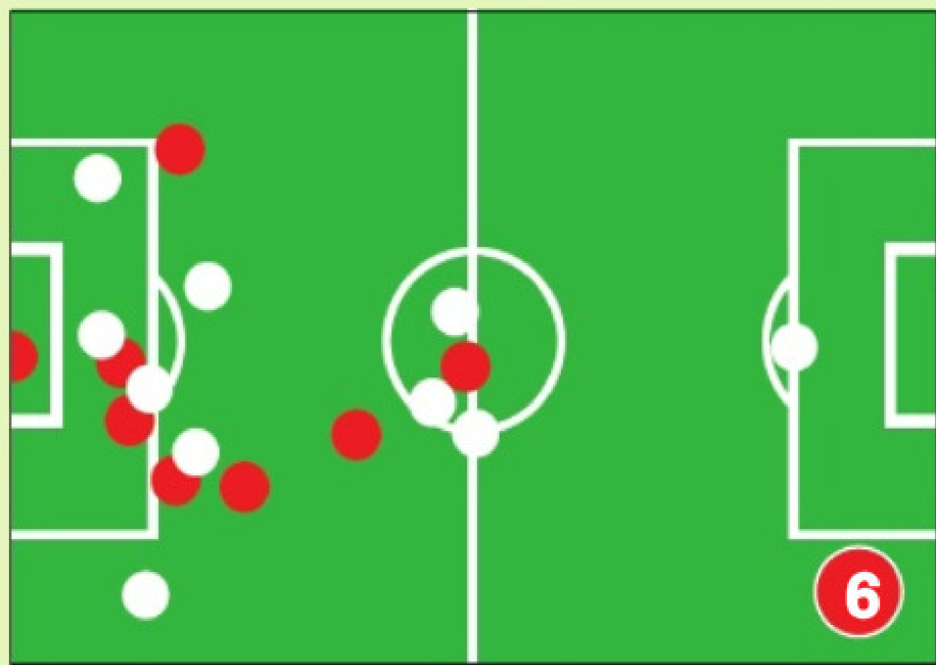
那么雷兽射门是如何操作的呢？首先从防守开始，当我方球员断下对方皮球后，迅速展开反击，在中场附近按○键（注意是○键即长传键，而非□射门键。蓄力到力量槽满）直接吊门，皮球会在空中划出一道诡异的弧线，绕过门将滚入球网（**如图1、2、3、4、5**）。虽然雷兽射门的操作并不复杂，无需精确控制射门的角度和力量，但对细节的要求却更高，下面笔者就为大家介绍相关技巧。



1.操作要点

射门时机是决定雷兽射门成功与否的关键，大家在防守反击时要时刻观察小地图中对方门将的站位。如果我方球员射门的瞬间对方门将的站位刚好和禁区线（特指大禁区线）重合，这时就是雷兽射门的最佳时机（**如图6**）。一旦门将的站位不与禁区线重合，而是稍稍靠近球门一点，而且旁边有防守球员干扰，那么雷兽射门的成功率就会大打折扣（**如图7**）。







2.射门位置

中场雷兽射门是在中线附近完成射门，球场中路和边路均可。一旦反击球员带过中线很远，就会给对方门将回防的机会，从而失效。需要注意的是，射门的瞬间要让球员面对球门方向。有些玩家使用雷兽射门时可能会发现射出的皮球往往偏离球门，这是因为球员射门的瞬间不是处于“静止”状态，球员的左右摆动会影响射门的方向，笔者建议这部分玩家在射门的时候不要再按↑和↓控制球员变向，只需按住→或←让球员前进（不要按R1加速）。

3.球员要求

雷兽射门不是每一个球员都可以做到，成功与否主要取决于球员的长传速度和弧度。长传速度决定对方的门将是否能够及时回防，而弧度决定皮球能否绕过门将，两项数据均超过80的球员就可以完成。由于后腰和边前卫扮演着从防守到反击的重要角色，因此他们也是雷兽射门的最佳人选。

4.雷兽射门的防守技巧

此游戏Bug也并非是万能的，由于射门时机有很苛刻的要求，大家可以通过以下两种方法来防守：①手动控制门将。首先在手柄控制栏里将“门将光标”选为“开”，以便控制门将进行各种移动。当对方拿球时，按住△和L1键切换到本方门将，然后按方向键让门将后移，防止其站位靠前；②利用防守球员干扰，当发现对手企图使用雷兽射门时，要立刻控制本方球员防守，建议切换到本半场的防守球员上前逼抢（注意：选择进攻球员回追防守是很不明智的，这样对体力的消耗太大），为门将回防赢得时间。P

《孤岛危机——弹头》武器应用与战斗技巧Crysis Warhead

■浙江 何琦

1.精准步枪的准星晃动幅度较大，这里有个小诀窍，开启力量模式可以相应减少晃动。同样道理，扫射时还可减小后坐力的影响。注意在最高难度下击中头部不一定能秒杀敌人，而且最高难度下精准步枪不可加装消音器，所以狙击后必须立刻转移！

2.对付外星异形使用电磁步枪、电磁手雷更加有效，若拿一般的枪械打异形则需消耗大量的弹药。当然火箭筒、大口径机关炮杀伤力巨大，但是用来对付异形就有些“大炮打蚊子”的嫌疑了。

3.关于常用的两种突击步枪的分析：FY71总的来说是一件不错的武器，功能全面，任何突击步枪的功能它都具备（消音、电指、手电、燃烧弹药、战术附挂、枪榴弹以及各种瞄准具），缺点是精度上不如SCAR高，而且弹匣容量只有30发，后者则有40发。不过FY71的弹药很容易得到补充，建议长期装备FY71，后期根据敌人种类再进行更换。

4.不要小看手枪，双枪的杀伤力即使在最高难度下也不容小觑。近战之王是霰弹枪，所以别总抱着狙击和突击步枪不放。

5.火箭筒是一件不错的武器，威力大而且随处都能拿到，不过1支火箭筒只有3发火箭弹，必须打完才能换（或者扔掉）。一般打坦克要2～3发，直升机要2发，外星运输机要3发。注意火箭筒是制导式的，发射后必须确认目标，否则可是会误伤的哦！

6.反坦克地雷和炸弹是在没有重武器的情况下对付装甲车辆的较好选择，但必须事先预估敌人的行车路线才行。相对来说，遥控炸弹的破坏力更大一些，而且用处更加广泛。

7.关于对付越野车的一点小心得：正面接触时毫无疑问要先干掉车上的机枪手，如果从后面打的话就打车后的小油桶。如果距离实在太远，可以先打爆轮胎迫使其停车，再做下一步处理。

8.虽然手雷与枪榴弹杀伤力十分可观，但是除了对付一般士兵及装甲车辆外，对于穿纳米生化装的特种兵则效果不大。对付特种兵最好先用磁场干扰弹破除其身上的防护，最后再用子弹解决。

9.在Below the Thunder关卡中，从黄色的大型升降机出来，进入房间，抬头看屋顶，发现一个金属栅栏。射击栅栏，跳入洞口，在通风孔道中一直向左转，在通道尽头处可以找到坐在红色书本上鸣叫的“隐身青蛙”。P



打轮胎爆炸更容易



《战火兄弟连——地狱公路》秘技
Brothers In Arms: Hell's Highway

首先在游戏安装目录下的\SumacGame\Config\文件夹内找到DefaultInput.ini，然后使用文本编辑工具打开此文件，编辑[Engine.Console]项的内容为：

```
[Engine.Console]
ConsoleKey=TAB
TypeKey=TAB
MaxScrollbackSize=1024
HistoryBot=-1
```

保存文件，当游戏开始时会询问是否更新配置文件（update your DefaultInput.ini file），一定要选择YES，否则将无法使用秘技。在游戏中按下Tab键开启控制台（如果Tab键为游戏功能键，请将此功能重新设定在其他键位上），输入以下代码获得相应的秘技功能：

fly：飞行模式

allammo：获得全部弹药

god：无敌模式

ghost：穿墙模式

walk：恢复正常模式

godall：小队无敌

killenemies：杀死射程内的敌人

givedataitem d_weapons.us.us_#：得到指定武器，#可以是以下代码之一：

m1_rifle、m1_carbine、1928_tommy、bar_m1918a2、bazooka、m1c_garand、m3grease、m1919a4、thompson。

givedataitem d_weapons.de.de_#：得到指定武器，#可以是以下代码之一：

d43、k98_rifle、mg42、mp40、panzershreck、stg44、waltherp38。

在游戏主菜单选择“Enter Codes”，然后可输入以下代码：

HI9WTPXSUK：奖励在线角色

SH2VYIVNZF：在游戏中靠近涂鸦画时可得到提示

0ZNDRBICRA：全部侦察点

GIMMECHAPTERS：解锁所有角色

《机器人总动员》秘技
Wall-E

在游戏主选单选择作弊（Cheats）后点击1条被激活的秘技，然后输入正确的密码以获得相应的秘技功能：

1.All cubes are explosive（所有方块成为爆炸物）

输入密码：EXPLOSIVEWORLD

2.Move undetected by enemies（移动时不被敌人发现）

输入密码：STEALTHARMOR

3.Kill or stun everything within range（在一定范围内全部杀死或击晕）

输入密码：BOTOFWAR

4.Laser switches colors continuously（激光连续变换颜色）

输入密码：RAINBOWLASER

5.Light up dark areas（照亮黑暗区域）

输入密码：GLOWINTHEDARK

6.Tracks are solid gold（全金轨迹）

输入密码：GOLDENTRACKS

7.WALL-E wears ski goggles（机器人带上护目镜）

输入密码：BOTOFMYSTERY P

游戏剧场的2009年







新年伊始，大幕拉开。游戏剧场再度和您见面了。2009年大软改为旬刊，游戏剧场也相应增加了版面，可以多为您找些好文章了。当然也希望您一如既往支持游戏剧场，多读多评多看。

根据杂志安排，2009年的游戏剧场将尽量不做连载，以保证每期大家都能读到完整的故事，阅读的兴趣和快乐不会被打断。稿费方面，自然还是有丰厚的报酬。另外，剧场还有将优秀作品结集出版的计划。

“游戏剧场”说来也有十多年的历史了，是大软的传统栏目。剧场对“游戏小说”这一新类型的小说形式做了许多有益的尝试，拓展了原来游戏小说仅仅是游戏同人文字的狭窄范围，将游戏带来的社会生活转变、人性以及人情的矛盾冲突包括其中，使这一类型文学开始摆脱小众情绪的宣泄，具备了现实社会意义。做有意义的文学，写有意义的文字，这也算是比较传统的文学指导思想了。然而，文学若不戴上“有意义”的帽子，又怎称得上是健康的精神食粮？

游戏众多，游戏中游戏外的故事当然也多，从个体事件和情绪感受中提炼出共性，便能得到精彩的创作题材。遗憾的是，在提炼加工这一步上，很多创作者还缺乏认识，只图自己发泄情绪，一时痛快。这样创作出的作品很难得到读者共鸣，也就很难出现在游戏剧场之中。

2009年，上、下刊游戏剧场还是2页的篇幅，但中旬刊会有8页的地方，因此，游戏剧场今年可以发一些字数长的稿子。今年对投稿具体要求如下：

1.小说要和游戏有关系！小说表现游戏中的事件或与现实的互动都可以，无论什么样的故事一定要和游戏有关系，否则它就不叫游戏小说了。

2.小说题材上要出新！原则上任何PC游戏都可以作为选题。但热门游戏写的人总是很多，要出新不容易，比如《魔兽世界》《星际争霸》等，我有个月收的稿子80%都是这两个游戏的……

3.小说要有趣！啰嗦拖沓像唐僧样唧唧歪歪是文章大病，你的作品可以恐怖惊悚、幽默调侃、煽情雷人，但一定不能像唐僧。要知道现代人的阅读习惯，开篇十行没兴趣就不会往下读了。

4.小说要有情节！小说不是散文不是报告不是诗歌，要有时间地点人物环境细节，要有冲突矛盾。

5.欢迎3000字左右的微型短篇小说，字数最多不能超过20 000字。

5.来稿请尽量使用电子文本，以文本文档附件形式发送到linxiao@popsoft.com.cn。两周之内若没收到回复，请作者自行处理。

2008年游戏剧场小说回顾

01～02期 生化足球

原文：足球树穿越了美洲大陆，在夏威夷上空转了个弯然后朝加拉帕戈斯群岛进发，沿着智利海岸一直到复活节岛都未改变方向。在接近南极半岛的时候，足球树开始绕24 700千米的南极大陆海岸线做逆时针的旅行……

评：由足球游戏到为足球比赛种足球树，技术人员们一旦写小说，天马行空的发散思维令人叹为观止。这是我读到的最有想象力的文字之一。

03～04期 勇敢者游戏

原文：向前走，不要向两边看，不要停。7号用尽最后一点力气向前走，门就在不到五百米远的地方。一路都是泥潭，覆盖这颗行星表面，有生命，会吞噬掉一切有机体的泥潭。

评：这篇文章很有游戏的画面感，而真情实意的流露还是蛮感人的。

05～07期 外域人

原文：5376年新闻公告

王国首都暴风城以及友好邻邦铁炉堡之南部地区，近日遭遇特大暴雨袭击。大雨至21日凌晨已持续达48小时之久，造成艾尔文森林各主要河流水位暴涨，石碑湖流域防堤已出现多处决口。……

评：以多视角，多线索的方式描绘虚构的魔兽世界历史，挺难的一件事情，但作者拿捏得当，有条有理交代纷乱的事件，表现出色。作品本来是投科幻类杂志的，被认为是奇幻小说而拒绝，奇幻类刊物又觉得这文章还是该归科幻的。其实科幻与奇幻的界限又哪里需要那么分明呢。

08～09期 命运

原文：我目睹了无数的辉煌，也亲眼见证了他们从诞生直到被一种无形的力量一点点撕成碎片的过程，我渐渐悟到了这把一直陪伴我的武器名字的寓意，命运，它的确是掌握在自己的手中，而它会带给你的是什么却永远不是自己能够完全掌握的……

评：中规中矩的游戏小说，年轻人通过努力打败Boss获取英雄称号，却因现实中账号被盗而一无所有。第一人称叙述仍然是我不喜欢的叙事视角。

10期 《实况足球》风云录

原文：D君和Y君仍然是每天兴高采烈地去，郁郁寡欢地回。有时候两个人走出屋子的时候还会低声争吵，无非是Y君指责D君没有斗志，D君闷闷地说反正也赢不了之类的话。W君把自己的猴子训练得很好，据说这只猴子现在会射任意球了，进球率还不低。这我是可以理解的，听说如果不慎输了，W君就不给猴子晚饭吃。

评：游戏不过是游戏，精彩永远在游戏之外。这篇小说非凡之处，正是因为它清醒站于游戏外，冷静而犀利。

11～12期 潜行者日记

原文：灼热的阳光透过已被污染成暗红色的云层照射进机舱之中，把整个机舱染上了淡淡的血腥之色，就如同这个充满血腥的世界把它的触角伸进了这本应该有短暂宁静的空间一样。

评：如果作者延续开头的描述，这篇小说可能会成为精品。遗憾的是作者笔下的人物乃至情节马上脱离了这种情绪，变成好莱坞式的模式表演。

12期 龙号

原文：战斗开始。上古巨龙似乎没有想象中的那么厉害，人类很轻松地赢了。人类深为不解的是，龙落败后明明可以逃跑，却反而将全部的灵力集中到了角上，让人类的兵刃趁机刺进自己的胸膛。人类就这样取得了可以战胜蚩尤的龙角。轩辕大帝用这只角打造了华丽精美的龙号。

评：这篇小说以及后面16期的接龙小说，是为喜欢中国古典的读者登载的。小说本身没有什么好说的。

13～15期 一万零一小时的战争

原文：有这么一种年轻人，他们坚决做到千年不宅，宅千年而不腐，腐千年而不残。

评：开篇这第一句话就令我兴奋不已。好的作者，他能够看到石头缝里的花，也能从琐碎的生活中发现尖锐的刺。这篇讲宅人的小说，很招人喜欢。

16期 拥抱梦想

原文：“其他的妈妈都担心自己的孩子沉迷于电脑游戏。而我的妈妈则担心儿子的手指麻痹变得不能游戏。医生曾经说过，我很可能活不过20岁。”

评：游戏是娱乐，游戏又不仅仅是游戏。那些将目光从游戏中的缤纷转到游戏外的现实人生的作者，有一份格外浓郁的悲天悯人情怀，令我尊敬。

17期 来自铁炉堡的旧时光

原文：我以为看见“铁炉堡”这个词，其实没有。那要等我重新戴上老花眼镜，再翻一次，才能知道，隔着厚厚的镜片我在恍惚中看见的是自己。其实我深爱着她，不愿再一次表达。

评：喜欢这篇小说散文般优美的文字，以及文字中淡淡的忧伤和爱。

18～20期 小猪快跑

原文：17号被冻醒了，他发现自己躺在坚硬的水泥地上，身上穿着湿衣服，他抬起蹄子，却看到一双手，他惊喜地发现自己又变回了人。湿衣服像一层冰冷的蛇皮裹在他身上，他冷得直打哆嗦。

评：这个有点《黑客帝国》味道的小说充斥着阴谋、哲学思考和虚无主义。难道小猪一思考，上帝就发笑？

22～23期 老孔

原文：酒店的老板姓孔，大家都叫他老孔，他是一个半疯的人。所谓半疯，就是一半疯，一半不疯，做的很多事情和常人不太一样，但是又不会做出真疯了的人做的事情，也算是一种特殊的神秘感。

评：写人的文章，还算有章法，塑造的这个老孔也算是有特色。在千篇一律的儿女情长英雄气短的来稿之中，此文算得上是与众不同了。

23期 老乔的秘密

原文：“当你正视死亡，不再惧怕那诡异的声响和看上去苍白可怖的复活女神后，你就能发现那个秘密——我们根本不用吃饭来维持生命。就算我永远坐在这里，让那些盗贼反复杀死我，我也还是会不停地复活。”然后他用那深邃的眼睛盯着我，一字一句说道：“你也一样。”

评：NPC是游戏之中颇为可写的一笔。此文以千字篇幅塑造的“这一个”NPC，栩栩如生。

欢迎你对上面提到的文章给出评论，你对哪篇印象深刻请给它投上一票，看看哪部作品是“2008年最受读者欢迎的游戏小说”。投票信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：下面这篇散文，讲的是游戏，说的是成长的经历，也许你也会和作者相同，从游戏中领悟到的不仅仅是快乐。

游戏·记忆

■广西 王言

在水房洗衣服，昏黄的灯光把龙头里潺潺流出的水带上的枯黄的颜色，静静地缓缓地，安详且慵懒。禁不住脑海里浮现出过去的学生生活，那些曾存在我20年生命中快乐的记忆，像穿梭在隧道里的时间一样，飞快掠过我的脑海。犹记得在五年级那个盛夏的日子里，我第一次接触到红白机和一款叫《魂斗罗》的游戏。从那时起，我的生命就和游戏结下了不解之缘，儿时简单得如同白纸一般的我第一次认识到这个世界的多彩。也许，它或多或少影响到我生命的轨迹，但我从未曾后悔，因为它陪伴了我多度过很多快乐的时光，至今难以忘怀。

《魂斗罗》是属于小时候的游戏，2D画面的打打杀杀寄托了儿时那许多幼稚的梦想。我所成长的那个时代恰好伴随着计算机的普及，初一那年，我拥有了一台计算机，现在还能隐隐约约能想起当初举家欢迎的情形，虽然现在看起来是老掉牙的那一种，但在那时却显得弥足珍贵。我偷偷在同学那里借了一张游戏光盘，从此我便进入电脑游戏的时代。第一款电脑游戏，我忘了它的名字，可我仍清晰地记得游戏的场景，像现在的《雷电》一样的小游戏，只不过，你可以从不同角度来操纵你的飞船。那不断飞出的光柱和周围静谧深邃潜藏着未知危险的黑暗宇宙，着实让我沉迷了好久。尽管现在看起来，它显得有些简陋，但是无疑却承载了我最原始的热忱。

相信每一个成长在街头巷尾的男孩，都对儿时那些战争游戏有着天然的热衷。很小的时候，我们叫在叫嚷声中开始了自己的战斗。长大一些了，就开始用街上卖的那些气枪继续我们的游戏，家长的训斥会有什么作用呢？谁叫我们是男孩。记得在小学毕业的时候，我和全班的男同学扛着气枪到山顶公园里天昏地暗打了一天，这是属于孩子们间简单纯真的友谊，还有我们发自内心的向往。也是在初一那一年，我接触到一款游戏，一直到多年以后，我仍然为之深深钟情的游戏。很久以来，我一直都不明白为何如此。直到如今，回头想起来，作为一个野孩子，它承载了我儿时的梦想，它让我骨子里的期望变成现实，它的名字就叫做CS。

第一次进入那片由沙黄岩石构造的单调世界里，带我爱上足球的一位学长给我买了一把AK。我至今仍然记得我第一次用这把枪打到敌人的情形：在中门的那个洞口，我的眼前突然闪出一个黑影，我来不及多想按下鼠标……从那刻起，我便深深爱上了这款游戏。回想起来，那段时光里的网吧总是发出连绵的枪声与爆炸声，我想肯定有很多男孩像我一样，在枪林弹雨的某一刻中，似曾相识般刹那间爱上了CS。举枪、瞄准、射击、装弹、转移。对CS的热衷就像当初对待足球的狂热一样，渐渐我在子弹穿梭的世界里如鱼得水，成为当地县城高手之一。

当忘我地置身于战场时，现实中总会有某些东西渐行渐远，有关于学业和亲情的。那时候恰好是电子竞技被提上台面的时候，CCTV5的《电子竞技世界》，旅游卫视的《游戏东西》，繁荣的景象好像是电竞的春天。我像只刚出生的牛犊，总希望走自己幻想的道路。但小学时候父母的严格教育却在此刻挽留住了我。当我父亲从网吧里拉出逃课来玩游戏的我时，他低沉愠怒地问有些惶恐的我何去何从时，我呆呆地说我还想读书。也许那时我也朦胧知道我父亲是不允许我辍学的，他是高中的校长，而我在当地的一所重点初中读书，而且在老师们眼里，目前我还是品学兼优，除去这一次逃课以外，我还是个讨人喜欢的孩子。

当你意识到自己可能会失去喜爱的东西以后，忧虑会像河边的水草一样疯长。接下来的日子，我除了处心积虑计划每次出去上网以外，还得掐时间在父母下班前回到家，如果万一情况有变我还得面不改色地撒谎。日子在继续，电竞事业遭受了挫折，一系列节目被禁播，我也遭遇了生活学业上的低谷。这段时期我接触到另一款竞技游戏——《魔兽争霸》，这也让我狂热了两年。天性好强，喜欢与人争胜，我把现实中的种种口角带到电脑上，我觉得那是最好的解决方式。当逐渐打败周围的人以后，我开始到网上寻找新的挑战。可网络上的世界远远比我周边的环境要广大，当自己失败时，心里往往不服气。高中的某一天，我借助住校的理由终于第一次通宵了，我以为我能兴奋地一直玩到天亮，但事实上在黎明前的几个小时我一直在煎熬。游戏似乎没有了以往的乐趣，但心底却有未名的意志驱使我不停下来。每周我都一个晚上未眠，逐渐到了后来的空洞和乏味，我讨厌以疲惫的目光开始新的一周，我期盼这样无趣的行为会终止。一直到某天晚上，我的父亲再一次把我从网吧里拖了出来。



我一直认为那一晚是第一次真正的面临人生的抉择，教师节的那个晚上，父亲没有和我多说什么，他让我回家好好休息，我明白他的意思，他让我仔细想清楚，第二天将会是我决定的一天。或许在别人眼里，我似乎处在一个十字路口上，前面是通往游戏村庄小小围城的崎岖小路，和一条似乎世人都留下过足迹已经踏平的大道，不知何去何从。但事实是，在我父亲拉我出来的那一刻，我心底泛起的继续念书的信念坚定万分，躺在黑暗的床上，这个念头无比巨大地凸显，我不知道那是解脱还是世俗。每每当我回忆起年少的那个夜晚时，总是万分庆幸，庆幸自己当初没有把游戏的乐趣亲手剥夺，庆幸自己保留住闲暇时能和朋友一起对战的权利。假如当初的选择是前者，当现在游戏变成枯燥的工作时，当自己的乐趣变成以成绩为度量的谋生手段，我想我会后悔万分。

那天晚上以后，我就再没回到学校去住。在学校的床位被别人占去后，我像个标准的上班族一样，随着四季的时间表改变着来往于学校与家里间的路程。一切像是渐渐趋于平静，我花了更多时间在运动上来寄托我对电竞的渴望。可高中的孩子总要面对高考，两周一天的假期让很多同学选择在放学的时候运动，唯一的一天用来睡觉和上网。我没有选择，偷偷跑到隔壁的表哥家和别人对战。父亲此时对我的行为是睁一只眼闭一只眼，想必他也感受到我在学习上的努力。每两周短短珍贵的几个小时，游戏的乐趣那是双倍充足。我很感激父亲当时的行为，没有对我斩草除根，让我在面对高三时充满激情，没有被枯燥单调的生活抹灭掉锐气，当我考到重本时他很高兴我也很高兴。



大学，远走他乡，来到一个陌生的环境。陌生的土地，陌生的空气，陌生的人们，一切对我都是陌生的。当我站在操场上面对家乡的那片天空时，心里禁不住泛起阵阵孤独。我像个害羞自闭的小男孩，畏缩地面对着周围陌生的世界。我不知道我是如何坚持下来的，当我回到CS里拾起那些枪支的时候，那不变的枪声让我突然拥有了无畏的勇气。是CS陪伴我度过最初的艰难日子，现在我每周都会到网上混战一两次，和在子弹穿梭的世界里生存，现实中的那些小小困难又算得了什么呢？我很早就知道每个CSer都信仰的一句话："CS是一种精神"，但我从未理解。我曾听过一个CSer的话："我这辈子认识了CS，我想我此生直到死我都不会离开它了"，我觉得他只是一时冲动（其实我所热爱过的游戏不仅仅只有CS），因为人的新鲜感是会随着时间流逝的。但现在，我却可以禁不住说出他的那些话。CS的确是一种精神，我很难用语言来描述堆在我心头对这句话的理解。无论未来的世界变成怎么样，我知道我的内心始终为CS留下一块地方。我信仰CS，在那往复的游戏过程中蕴含着一个朴实的道理，在你面对现实的时候也同样适用。我不期望我的CS水平如何的顶尖，但它伴随着我的成长，伴随着我的生命起起落落，从未曾抛弃过我。即使现在只能偶尔玩上几次CS，我明白那也是CS精神的一部分。文章的结尾，我想引用一位比我付出更多的CSer的话语，"如果将来我的儿子长大的时候，CS已经不再流行，那我会告诉他世界上曾经有这么一款游戏，爸爸曾为它如此疯狂过；如果那时CS还流行，我会手把手教他，教他成为一个优秀的CSer！" P

林晓：新年新读编，新年新活动。“大众试客”就是我们专为读者策划的最新子栏目，每期都会有哦。现在，看评测报告看得手痒的你终于也有机会一显身手了，你的试用手记还可能出现在杂志上，从而影响千百人对你试用产品的印象。最超值的是，在你完成试用后，你就可以免费得到这件试用品。如何？心动不如行动，赶快来看看“大众试客”的招募条件吧！

“大众试客”即将隆重开张 招“客”进行中



你想不花一分钱就获得最新最酷的硬件/数码产品吗？
你想第一时间参与最火爆游戏的内测吗？
你想与晶合实验室的工程师一起点评产品优劣吗？
——加入“大众试客”的行列，你还能获得更多！

现在起，立刻加入“大众试客”的行列，你就有机会免费获得时下最新最热的各种产品！注意，是免费的哦，只要你能按照编辑要求完成试用过程，撰写试用报告，这件试用产品就归你个人所有！

只要注册一个“大软地盘”的用户账号，就可成为“大众试客”的一员（“大软地盘”的所有注册用户现已自动成为“大众试客”成员）。“大众试客网”（WWW.POPTRY.COM）从2009年1月1日起，接受“试用产品申请”，试用的均为厂商最新推出甚至还没有定价的产品。“试客”必须按照申请要求填写申请表格，由于试用产品数量有限，“大众试客网”将采用随机抽取试客申请表的方式确定最终试客名单。被选中的试客完成试客领取手续后，即可获得试用品。试客在规定期限内按照要求试用产品，撰写试用报告后，即可完全免费获得此件试用品。

1月份“大众试客”部分产品展示



漫步者多媒体音箱



迪兰恒进HD4830显卡



明基X850卡片式数码相机（1200万有效像素）



明基M2200液晶显示器（22英寸宽屏）

《大众软件》投稿指南2009年简略版

声明

本刊不受理已发表于论坛、博客或其他任何网络及平面媒体上的投稿。

投稿请注明详细邮编、通讯地址、真实姓名、所用笔名及其他联络方式。

1.来稿一经采用，版权归《大众软件》杂志与作者共同所有。《大众软件》有权对该作品用于本刊产品之再次使用，并可授权第三方使用。未经本社许可，作者不得将该文再投往其他任何媒体。

2.作者向本刊投稿后，3周内没有收到录用答复的（包括电话或者电子邮件等方式），可自行处理。

3.本刊坚决反对抄袭和一稿多投行为，一旦发现，将不再采用该作者的任何稿件，并不予支付稿费。

4.本刊对来稿有编辑权和修改权，作者事先声明的除外。

5.本刊所载文章作者授权声明：本刊（包括本刊官方网站和其他出版物）所载之作品，未经本刊许可，不得转载、摘编。

投稿电子信箱（本刊欢迎使用电子方式投稿）

行业事件，焦点、热点、突发事件：news@popsoft.com.cn
软件应用教程、操作系统讲解、新软件介绍：stardust@popsoft.com.cn
硬件产品介绍、使用心得技巧、数码类产品介绍：artec@popsoft.com.cn
网络知识、事件、人物，软件应用心得、技巧：phair@popsoft.com.cn
单机游戏攻略，游戏技巧、补丁：cross@popsoft.com.cn
游戏评论、背景文化知识、电子竞技相关内容：yangli@popsoft.com.cn
新游戏介绍，网络游戏中的各种事件：suki@popsoft.com.cn
游戏小说、杂志意见、无法归类的任何与电脑有关的作品：linxiao@popsoft.com.cn

邮寄投稿地址

北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部（投稿栏目） 邮编：100142



快评

大软改版的日子是越来越近了，明年大软就要二变三，心里挺舍不得的。几年来，买大软成了习惯，看大软成了爱好，小编们成了朋友（虽然只是在我心目中），实在怕看到拆开内容的大软，怕那些熟悉的编辑名字不再出现。当然不管怎么变，我还是会一如既往支持大软的。至于为什么坚持这种支持，23期杂志中讲互联网“潜水族”那篇专题便是我的答案——在这个喧嚣的时代，还有如此冷静的文字，便是我始终选择大软的原因。**（天津哲夫）**

林晓：哲夫，2009年第01期的《大众软件》你感觉如何呢？大软依然坚持着当年的办刊理念，不管多么困难都不会改变。02期的大软将有200页，而且有精美海报赠送。欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是漫步者耳机。

编辑部的八卦

编辑部的故事：2009年的《大众软件》

林晓：一股寒流从西伯利亚袭来，京城的冬天终于露出冰冷的狰狞，我缩在办公室里不敢出门，连吃饭都是叫的外卖。此时，2008年尚未过去，但我和同事们已经在编辑2009年01期的杂志。增加了月中刊后，编辑部调整了编辑流程和杂志制作时间，两位同事大漠小虾和Say主抓中旬刊的内容制作。于是，编辑部里终于出现了一个萝卜三个坑的壮观场面。

现场采访1

林晓：你现在感觉如何？

大漠小虾：我……我感觉要多长一些手会更好。为什么有读者会认为中旬那期杂志是一本网游杂志呢？我们什么时候说过这种话了？

林晓：说过会侧重于游戏。

大漠小虾：只是侧重游戏，可不是全部篇幅都是游戏啊。我们当然希望在读者和市场中间取得平衡，因此我们也一直在坚持，比如相比同类媒体，我们对单机持续了大量的关注等。说中旬那期会变成一本网游攻略，我想这也太想当然了，单机网游比例，可参照目前后半本的比例。一切就一句话，1月8号看杂志。

1月8日！



现场采访2

人无压力轻飘飘

林晓：你现在感觉如何？

冰河：专题又是前后各一个了，还好吧，这个劳动强度我习惯了。喜欢看我文章的人，你们现在如愿了……可能会给月中刊写稿子，看我时间吧。

生铁：人生在于思考，在于运动，流水不腐户枢不蠹……你明白吗？

林晓：明白了，笔不用就秃了嘛！



现场采访3



林晓：你现在感觉如何？

Suki：在线争锋栏目交给我也会做得出色的，尽管我对网游的兴趣怎么都赶不上单机，但读者的需要就是我工作的方向啊！还有现在物价那么贵，世界经济危机什么的，挣奶粉钱很重要。

林晓：真是好同志。但你为什么把TOPTEN又还给我呢？

现场采访4



林晓：你现在感觉如何？

璺雯：（举牌，本人已累得没有知觉，请大家自行发言）

林晓：好吧，我知道你加了页码，而且应用心得栏目也分给你做了，你有什么话和读者说吗？

璺雯：（举牌，请大家给我写稿子……）



现场采访5

大漠小虾：你现在感觉如何？

林晓：很好，我喜欢新事物。我的读编会跟着你到中旬那期杂志去，游戏剧场也得有页码。读者还会看见我……

大漠小虾：那么，下周一提稿子了！

到底一月三刊的大软变成了什么样子，您马上就将知道了。《大众软件》上旬刊：每月1日出版，优惠价7元；《大众软件》中旬刊：每月8日出版，定价10元；《大众软件》下旬刊：每月16日出版，优惠价7元。您对杂志有什么意见和建议，欢迎来信或E-mail告诉我们。

来信请寄：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层《大众软件》编辑部“读遍往来”收　邮编：100142

E-mail:linxiao@popsoft.com.cn

冰河游德国

■本刊记者 冰河

林晓：冰河这个人呢，这几年来每年都会以各种各样的理由出国公干一趟。虽然每次回来都累得脸色青黑，但睡两天起来之后又开始乐哈哈地给同事讲他在国外耳闻目睹的奇闻趣事，以及他这个行为艺术爱好者所搞的各种行为艺术。我对于他这个习惯是非常了解并且喜欢的，于是这次在他从德国科隆采访WCG世界总决赛归来之后，第一时间把这期的写稿任务交给了他……

风雨飘摇德意志

对于中国人来说，德国这两个字带来的联想各不相同。不过要说第一反应想到的是宝马奔驰，相信很多人都能理解。毕竟这两个品牌在中国是高档轿车的代名词。开上了宝马，基本就已经证明超越小康生活水平，连撞个人都那么理直气壮……

好了好了，这种玩笑不能乱开，大家都知道，前几日我因为工作的原因去了德国科隆一趟。科隆是德国的第四大城市，位于德国西部，毗邻荷兰、比利时等西欧国家，莱茵河穿越整个城市，让它变得更加秀美和壮丽，不过这并不妨碍我们在其中遇到更多的乐事。



德国的行为艺术爱好者，显然他的水平要比我高很多啊！

德国大忽悠

来德国一次不看看德甲，对于我们这些伪球迷来说还是很遗憾的。2006年的时候本刊记者曾随同一起前往米兰的FIFA项目选手前去观看了意甲。很高兴，2008年曾经一起前往意大利的FIFA项目选手杨树超再次来到德国，再次一起看德甲。在前往球场途中，我们领教了德国球迷的热情，前往球场的城市轻轨列车上，众多球迷将整个列车塞得水泄不通。大多数人都拿着一瓶啤酒边喊边唱，当然我们能听懂的只有“科隆”一个单词。忽然列车那端喧闹了起来，仔细一看原来是这次比赛对手汉诺威的球迷也上了车，虽然他们人少，但毫不示弱，也开始为自己的球队加油。虽然是对立双方，但气氛却很友好，双方球迷还不时碰一下酒瓶子，干杯一下。但很快科隆球迷就开始使坏了，当列车到达一站的时候，一个科隆球迷忽然向着对方说了一番话，然后汉诺威球迷就下车了。列车启动的时候，整个车

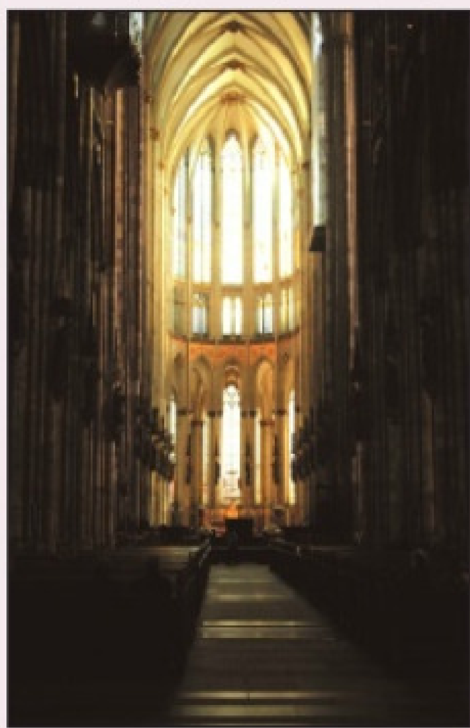

远处就是科隆市的标志建筑——科隆大教堂


出征之前，中国代表团合影，可惜国旗没能在赛场升起

厢的球迷都开始拍着车门和窗户冲着下车的球迷大笑。记者用英语询问才得知，刚才科隆球迷说的是："科隆的球场很大，你们要是去客队球迷坐席的话，就是这站下车，否则和我们一起走会绕很远。"显然，汉诺威球迷被忽悠了。

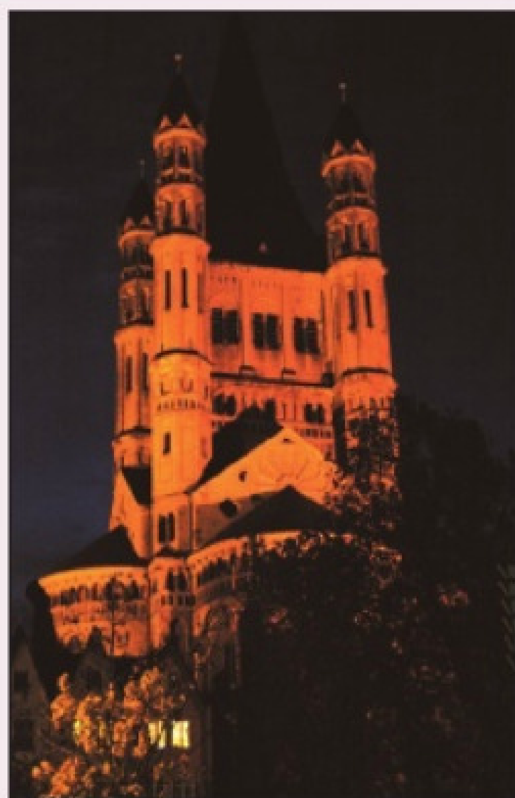
球票的档次

在德国看一场球多少钱？事先我们并不清楚，不过好歹能来德国看一次德甲，大家还是做好了出血的准备，毕竟这是德甲。看个中超还要好几百呢……到达现场才得知，本场的球票已经基本售完，科隆队的坐席只剩下最好档次的票了。而科隆队的比赛，一向没有淡季，每次比赛无论好坏都是这样。这让我们不得不忍痛花48欧元买票入场的同时，感叹德国人对球队的不离不弃。后来晚到的星际选手66连48欧元的票都没买到，只好花24欧元买了留给客队球迷的票。这个球票的档次在入场之后立刻就体现了出来，我们身边的球迷除了少数中年人之外，都是金发碧眼的日耳曼美女，而远处66等人身边的球迷，据他们时候自述，"都是身高八尺腰围八尺的胡子大叔"。于是乎，我们觉得这48欧元真是非常值得。


科隆大教堂内部景观很有神圣气息

拿奖要趁早

WCG比赛现场除了正式比赛之外，还有很多活动，而且这些活动都是当天有奖，次日还可参加的。第一天冰河我就看上了一个攀岩比赛的活动，在旁观了一阵之后，终于忍不住亲自上阵爬了一次。结果是15秒78爬到顶端，最终名列当天第三，拿到了一个非常漂亮的背包。于是第二天我又摩拳擦掌来到这个活动场地所在，眼看着一个北欧小伙以9秒4的成绩爬到了顶……于是忍在一边没吭声。第三天再来，又见到7秒28的成绩。看来，参加这种活动，一定要在第一天，趁高手都没来的时候才有机会。


夜幕中的莱茵河岸古建筑，总是让人联想起吸血鬼

美丽的大教堂

科隆大教堂是全世界都非常有名的名胜，根据现场的介绍，这个大教堂从1248年开始修建，直到1848年整个主体才基本完工，它是科隆市民和旅游者最喜爱的公共场所之一。至于内里的情况，诸位可以看看本页最左边的图片。唯一遗憾的是，由于笨重的背包拖累，攀登700多级台阶到达教堂顶端观光的计划最终还是被我取消了。P

冰河游德国

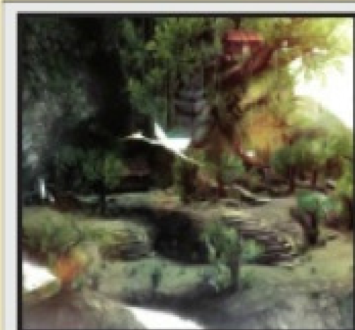
德国摩托车集锦

（摄影 冰河）

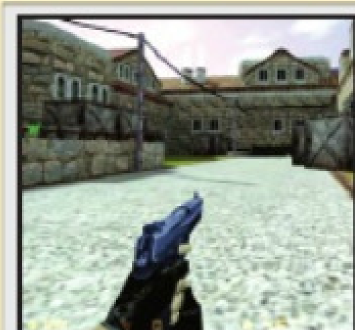
作为一个电驴下载器的使用者，我也非常喜欢实际的"电驴"。所以，看见顺眼的就忍不住要拍两张。



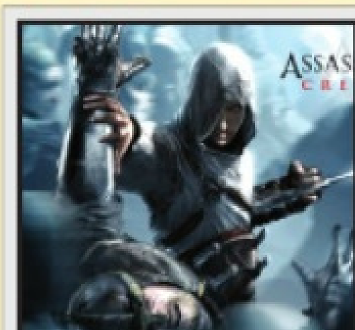
1 魔兽争霸III——冰封王座 2107
制作公司：BLIZZARD
上市日期：2003年
8.5



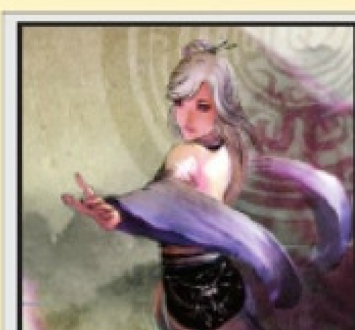
2 仙剑奇侠传四 2094
制作公司：上海软星
上市日期：2007年
8.9



3 反恐精英1.6 2048
制作公司：SIERRA
上市日期：2001年
8.8



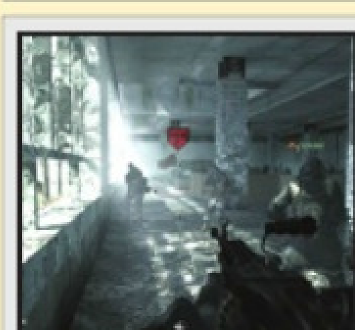
4 刺客信条 2015
制作公司：GRIN
上市日期：2008年
8.5



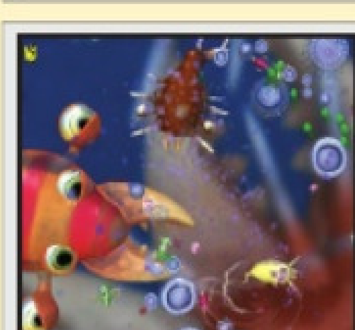
5 轩辕剑外传——汉之云 1992
制作公司：大宇
上市日期：2008年
8.5



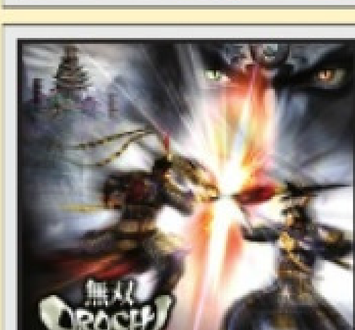
6 极品飞车——职业赛道 1980
制作公司：EA
上市日期：2007年
7.0



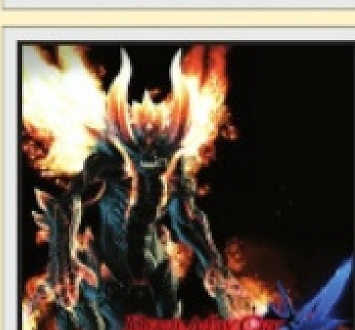
7 使命召唤4——现代战争 1975
制作公司：Infinity Ward
上市日期：2008年
9.0



8 孢子 NEW 1943
制作公司：Maxis
上市日期：2008年
8.3



9 无双大蛇 1921
制作公司：光荣
上市日期：2008年
8.3



10 鬼泣4 NEW 1864
制作公司：Capcom
上市日期：2008年
8.0

单机游戏排行榜

林晓：大软的鹰头马评选了好几年，读者反响不错。这不，大软地盘里也搞了个鹰头马——玩家2008年年度之最游戏评选！8哥（8神经哥哥是也）在评选新闻发布会上说了：评什么？什么“最佳画面”之类的“传统”最佳当然可以，“最佳恶心”也不错，“最烂画面”“最不要脸”，只要你能想到……每个人的心中都有一杆秤。但是，这个年头已经没有专家，只有砖家，哦，钻家也有……也不再权威，有的都是伪非还有砖头西红柿鲜花臭鸡蛋……

玩家的鹰头马，即刻开奖，啦啦啦，上评委——

玩家的鹰头马



年度最无底洞奖 & 最佳N不像奖 双料冠军：孢子

盘友 chris520140

作为08年我最期待的游戏之一，它的发布之初我就怂恿全班同学前赴后继开动了。在所有人抛开DOTA、网游，开始见证生物进化的过程后，终于都来到比人类想象力还广阔的GROX面前，当时我们还下了赌注：看谁第一个灭掉它。第一天过去的时候，大家兴奋的讨论着自己如何牛，如何凶残；第二天，所有人的前进方向都开始不同了，话题也少了很多；第三天，似乎所有人都沉默了；到了第四天，终于有人沉不住气了，他开了无敌密码独自前行了整整一个下午……然后他崩溃了。晚上回来我们都安慰他，没事，不就是还没看到头么，大不了这次的盘口我们撤了。

评语：这个，你们开什么盘了？莫非赌谁能最先进化成恐龙……？

盘友 p278283224

那东西是什么类型的游戏？

评语：漫漫进化之路，证明了一件事情：你的未来是不确定的！（路人甲：你的未来不是梦～哦～，路人乙：嗯，你没有未来。某人：这是个梦！怎么还没醒？！）

最佳画面虐待神经奖：刺客信条

盘友 尘

对于除了画面一无所有的游戏，这个奖项实至名归。

盘友 p278283224

真的很神经

评语：唉，8神经啊，有人说你是刺客。

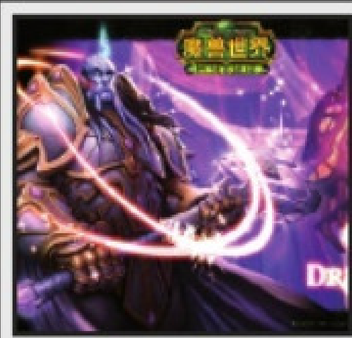
最佳本土汉化奖：光晕3

盘友 真二

光晕系列没得说！比半条命和雷神都要深得我心，本土汉化做得最出色的单机游戏（第一次玩全语音汉语的游戏，当时真感动）。别的不说，软盘第一水楼里面，我冲刺一万帖，和两万帖的水帖都是用光晕的小说来水的。士官长，你最NB！

评语：《光晕3》可还没出PC汉化版，你这是预测吗？不过光晕系列的汉化确实好。想起了《三国志11》繁体中文版的鸡皮疙瘩中文配音，真的很二！嗯！

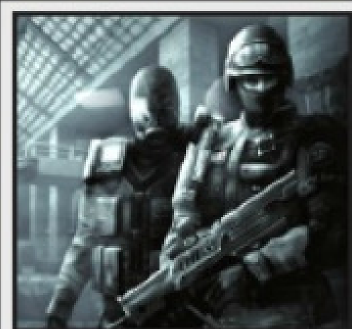
网络游戏排行榜



1 魔兽世界
制作公司：BLIZZARD
运营公司：第九城市
上市日期：2005年
2438



2 跑跑卡丁车
制作公司：Nexon
运营公司：世纪天成
上市日期：2006年
2417



3 穿越火线
制作公司：SmileGate
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
2404



4 天龙八部
制作公司：搜狐
运营公司：搜狐
上市日期：2007年
2390



5 梦幻西游
制作公司：网易
运营公司：网易
上市日期：2003年
2386



6 街头篮球
制作公司：JC Entertainment
运营公司：天联世纪
上市日期：2005年
2354



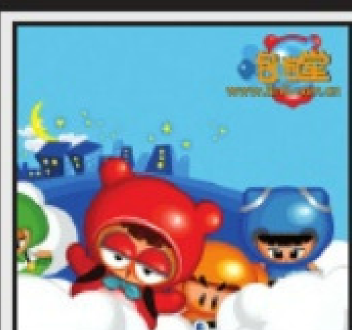
7 地下城与勇士
制作公司：NEOPLE
运营公司：腾讯
上市日期：2008年
2342



8 诛仙
制作公司：完美时空
运营公司：完美时空
上市日期：2007年
2319



9 口袋西游
制作公司：完美时空
运营公司：完美时空
上市日期：2008年
NEW
2275



10 泡泡堂
制作公司：Nexon
运营公司：上海盛大网络
上市日期：2003年
2241

年度最痒痒奖：漫画英雄——终极联盟

盘友 木成

看着英雄那么多挺痒痒，居然很多地方买不到碟，也痒痒（对于漫画粉丝来说）。玩过的也痒痒，手玩的够痒痒，流程比较长，有创意，有QTE，但就是打击感差劲，一直玩手痒痒了，头发也痒痒了，打小兵就像给他挠痒痒。游戏大小8.5GB，FAT32格式的硬盘安装不上，换格式硬盘也痒痒。好吧，保持微笑，至少那么多英雄呢，呵呵。

（某人发问：不是今年的游戏也能算吗？）

评语：看，这不就证明了的确够“痒”么，都“痒”到现在了。哦，我手痒了，谁给我个这游戏的盘？XX，怎么你也手痒，快给我！

最雷游戏奖：潘多拉魔盒

盘友 c_ghost

千万别忘记了一个叫《潘多拉魔盒》的FPS游戏啊，本年度最雷游戏！GS评分 3.5！IGN评分2.3！这个让人不爽的FPS居然敢号称“传奇”。优点：狼人很酷（居然能称为优点，看来这游戏确实没优点了）。缺点：恶心；故事在讲啥都不知道；跳跃和冲刺的物理效果十分糟糕；差劲的关卡设计，全是别人用剩下的；在凌乱一根筋的游戏环境中很容易卡关。

评语：这不废话么，潘多拉的盒子本来就是用来雷人的，或者说，有人见过不雷人的潘多拉魔盒么？（咳咳，别跟我提圣斗士……）

最XX系列网络游戏奖：国产网游

盘友 西风

最浪费网络资源：大部分国产免费网游。理由：自动寻路、自动打怪、自动挖矿……你直接做休闲游戏多省事？

最能炒作：个别国产2D游戏。理由：经常看到XX游戏广告中提到“年度最佳2D网游”“年度2D网游巨制”。敢情3D被WoW占领了，只能在2D里喊了吗？

最低级趣味：个别国产网游。理由：全社会都在喊绿色网游，你却让一群半大孩子在游戏里结婚、共骑，甚至同床生孩子……无语了。

最导人向恶：部分国产网页游戏。理由：一宣传就是“上班可以玩，老板发不现。”你那网页上还有动画，插图，只要老板不是有缺陷都能发现。教你一招，直接作成文字MUD，保证老板看见了还得研究一会儿才知道那是游戏。

评语：游戏展是看Girl，玩游戏也是看Girl。MUD？还有多少人记得？顺带一问，有哪个开发商敢把游戏女主角做得奇丑无比？（咳咳咳，孢子里有女主角吗？好吧，那多少算一个吧……）

观榜小评

四川 ROLL

忆仙剑雄霸榜首，观暴雪双魔齐辉；
今仙四迎头而上，后卡丁跑跑紧随。
反恐精英阴墙脚，火线穿越墙角阴；
刺客信条来无影，天龙八部去无踪。
轩辕剑舞汉之云，梦幻口袋游西游；
飞车狂飙若缥渺，街头篮球拼街头。
使命召唤吞孢子，地城勇士齐上阵；
一剑诛仙斩兽妖，痴情合欢泣碧瑶。
无双大蛇怜鬼泣，狂轰滥炸泡泡堂；
天寒地冻又一冬，春意盎然新一年。

玩家的鹰头



WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

大众软件

2008贺岁版增刊

上市热卖中

全国各地书报亭有售

- 《魔兽世界》v3.0《冰封前夕》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级5人副本攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算

《魔兽世界——巫妖王之怒》典藏图文指导全书

随增刊赠送非常大礼

《魔兽世界》新手免费畅玩卡

（开卡日期截止到2009年12月31日）

——《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌

卡牌中能随机开出可在《魔兽世界》中兑换的独特物品。



224页全彩印刷

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263
电话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82－726
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007－0060
CN11－3751/TN